RETRO THE C64 MINI
LA LEYENDA HA VUELTO



CAPCOM: LA CASA DEL MAMPORRO
ROCKET KNIGHT ADVENTURES
45 AÑOS DE TAITO

AVANCES DONKEY KONG COUNTRY TROPICAL FREEZE
DRAGON'S CROWN PRO



HOBBY CONSOLAS

Nº 321

REGALO
¡PÓSTER DOBLE!

A EXAMEN
NI NO KUNI II
YAKUZA 6
A WAY OUT
BRAVO TEAM
KIRBY STAR ALLIES
TT ISLE OF MAN
FRANTICS
LIFE IS STRANGE
METAL GEAR SURVIVE...

REPORTAJE
¿HAY ESPACIO PARA NUEVAS PORTÁTILES?

AVANCE
TENNIS WORLD TOUR



¡Ya lo hemos jugado!
GOD OF WAR
Cuando tu padre es un dios

DIVERSIÓN DE CARTÓN
NINTENDO LABO
Los videojuegos se vuelven juguetes



EL ORDENADOR MÁS VENDIDO DEL MUNDO — ¡HA VUELTO!

Corría el año 1982 y un nuevo ordenador doméstico entraba en escena. La experiencia en blanco y negro llegó a su fin y entraron en juego 64KB de RAM, gráficos a color y sonido de sintetizador.

Retrocede 35 años y pon la nostalgia al máximo con el lanzamiento de **THEC64 MINI.**

Un tamaño reducido (escala al 50%) pero de una réplica perfecta de tan adorada máquina.

Con **alta definición vía HDMI, un joystick de estilo clásico y 64 juegos integrados** incluyendo clásicos como ***Uridium, Nebulus, California Games, Monty Mole*** y ***Paradroid.***

CARACTERÍSTICAS:

- Preciso funcionamiento de C64
- Modos NTSC & PAL (60 y 50 Hz)
- Opciones de filtro para los píxeles (sharp, CRT, simulación líneas TV)
- Gráficos píxel perfect
- Funciones de guardado y reanudar
- 2 puertos USB: conecta un teclado USB y utilízalo como un ordenador doméstico totalmente funcional, o añade un segundo joystick para dos jugadores
- Compatible con actualización de firmware vía memoria flash USB





A LA VENTA EL 13 DE ABRIL

theC64.com

THE C64 MINI

CLOANTO®

RETRO GAMES LTD



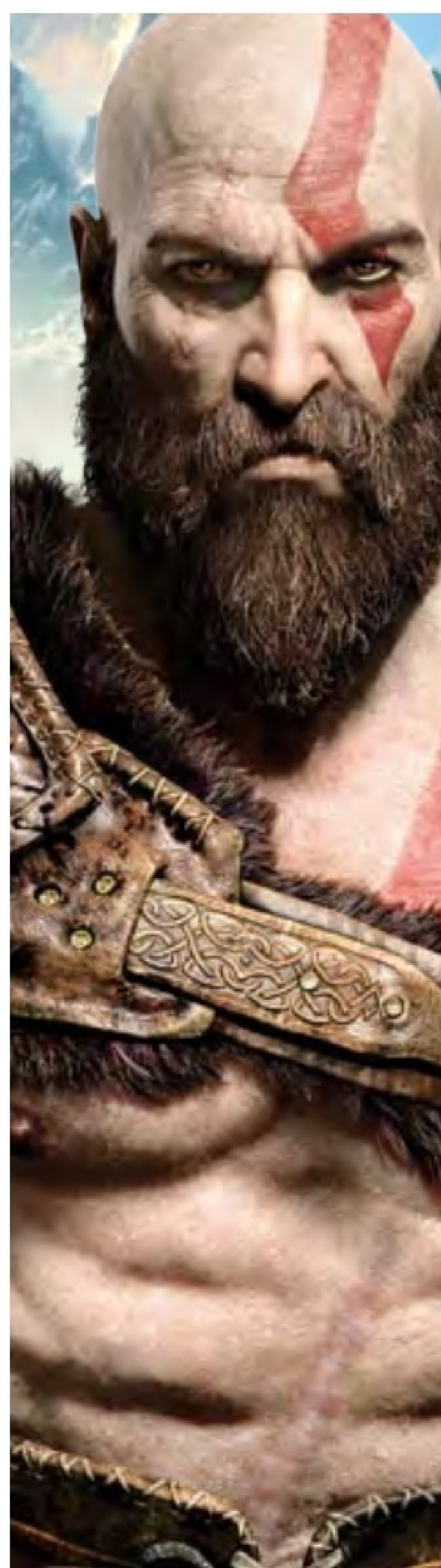


El año que jugamos peligrosamente

SONIA HERRANZ
Directora de Hobby Consolas
sonia.herranz@axelspringer.es
@soniaherranzz

Vaya comienzo de año que estamos teniendo... Si eres de los que no le hacen ascos a nada, debes de llevar sin vida social desde que se pusieron a la venta *Monster Hunter World* o *Dragon Ball FighterZ*. Y eso sin contar con los indies, que cada vez son menos pequeños y más alucinantes. Y están los remakes de la talla de *Shadow of The Colossus*, los "remásteres", como el de *Bayonetta*... Y marzo acaba con una traca, que parece hecha aposta para que no nos aburramos en Semana Santa, desde el espectacular *Ni no Kuni II* (que me tiene loquita), a *Far Cry 5* o *Sea of Thieves*, que, por desgracia, no hemos podido analizar (que si los servidores, que si los parches...). Desventajas del formato físico: no puedes pulsar un botón y que la revista llegue a los quiosco nada más terminar... Uy, que me desvío.

Los siguientes meses se presentan mejor. Ahí mismito, dentro de "ná", llegan a las tiendas dos aventuras colosales (aunque con desigual aceptación): *God of War* y *Yakuza 6*. Y no olvidemos que Nintendo quiere sorprendernos una vez más (y van...)



con ese peculiar invento que se llama Labo y que va ganando adeptos según se conocen nuevos datos... Y, como no quieren dejarnos respirar, ya se ha anunciado que se van a anunciar (no, no me he equivocado) en breve juegos de ésos que te tienen en vilo hasta que lanzan (y va a ser este año, en su mayoría): *The Division II, Call of Duty: Black Ops IIII* y *Shadow of the Tomb Raider* (se lanzará el 14 de septiembre para PS4-One-PC y, por cierto, será nuestra portada del mes que viene). Y, por supuesto, no me olvido de *Detroit o Crackdown 3,* ni mucho menos de *Red Dead Redemption II.* Podría seguir con la lista, pero tampoco quiero ser cansina... En unas páginas, sabréis más.

Si el tiempo se pudiera meter en una hucha, empezaría ahora mismo a ahorrarlo, porque soy consciente de que no me va a dar tiempo a todo... Ya se anticipaba un 2018 espectacular, pero, según corren los meses (más bien, vuelan), más prometedor me lo imagino. Además, aunque no lo parezca, va a haber de todo y para todos. ¡Si hasta está al caer un simulador de tenis!

LA OPINIÓN DE LA REDACCIÓN



RAFAEL AZNAR
Colaborador

Empieza a cundir el pánico a *Red Dead Redemption II*. Activision ha sido la primera en verle las orejas al lobo y *Call of Duty: Black Ops IIII* verá la luz el 12 de octubre, cuando la saga siempre había tenido noviembre como mes fijo. No será el último lanzamiento que baile al amenazante son vaquero de Rockstar. Es mejor prevenir que curar...

@Rafaikkonen



ALBERTO LLORET
Redactor

Hace no mucho, los primeros meses del año eran épocas tranquilas. Ahora, por más que quiera, me resulta imposible jugar a todo lo que tengo en mi lista. El volumen de juegos, no sólo físicos, es tan enorme que, por más que quiera, no saco tiempo para jugar a todo, y eso que duermo 5 horas...

alberto.lloret@axelspringer.es
@AlbertoLloretPM



DAVID MARTÍNEZ
Redactor Jefe (web)

Que Donald Trump trate de culpar a los videojuegos de los actos violentos que han tenido lugar en EE.UU. últimamente demuestra que no sabe nada de juegos. Y, más grave, que nuestra industria se encuentra todavía en una posición frágil, expuesta a ataques políticos, demagogos y sensacionalistas.

david@axelspringer.es
@DMHobby



DANIEL QUESADA
Jefe de sección

Me alegra ver que *A Way Out* ha cumplido mis expectativas. Sin ser el juego perfecto, se atreve a innovar donde parecía todo inventado. Y refuerza la sensación de que lo máximo en videojuegos es superar un reto en compañía. Que Josef Fares, su creador, os caiga bien ya es harina de otro costal.

daniel@axelspringer.es
@Tycho_fan



BRUNO SOL
Colaborador

Los viejos rockeros nunca mueren, ni tampoco los ordenadores de los 80. El último ejemplo es el The C64 Mini, una cucada que reproduce, en pequeño, uno de los mitos de la microinformática. Nunca pude tener el Commodore 64 "real", así que estoy como aquel chiquillo que jugaba al Amstrad y siempre envidió el scroll y el sonido del C64.

@YeOldeNemesis

SUMARIO Nº 321

30 REPORTAJE



GOD OF WAR

Kratos afronta con su hijo el viaje más espectacular de su historia. Ya lo hemos jugado y es alucinante

36 REPORTAJE



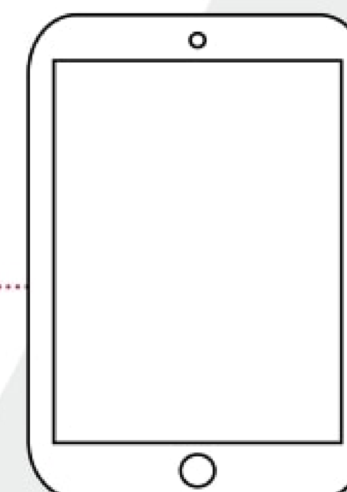
THE C64 MINI

Lo retro está más de moda que nunca, y, como muestra, la reedición en pequeña escala del clásico Commodore 64

SÍGUENOS EN:

www.hobbyconsolas.com

www.facebook.com/hobbyconsolas
@Hobby_Consolas
https://www.instagram.com/hobbyconsolas/
http://www.youtube.com/user/HobbynewsTV



HOBBY CONSOLAS EN FORMATO DIGITAL

También nos puedes leer en tu PC, Mac, tablet o smartphone.

Bájate la app **iKiosk** para tu iPad o entra en **es.zinio.com** y **www.kioskoymas.com**

ACTUALÍZATE

Ponte al día con las diez no... **levantes del último mes** >>

SMASH BROS Y TRAVIS ESTÁN EN CAMINO

El último Nintendo Direct se cerró con el anuncio de la llegada de *Super Smash Bros* a Switch. Pensábamos que lo haría en forma de remasterización, pero quizá acabe siendo una entrega hecha desde cero. La Gran N ha sido ambigua, al no dar un título definitivo, pero el hecho de usar un teaser CG, en vez de una demo jugable, o la confusa imagen para sugerir a algunos personajes invitan a pensar en ello (oficialmente, están confirmados Mario, los Inklings de *Splatoon* y el Link de *Breath of the Wild*). Además, en el Direct, se vio *Travis Strikes Again: No More Heroes*, que aunará varias jugabilidades, con la excusa de que el protagonista quedará atrapado en una consola retro.


SUPER SMASH BROS


TRAVIS STRIKES AGAIN: NO MORE HEROES

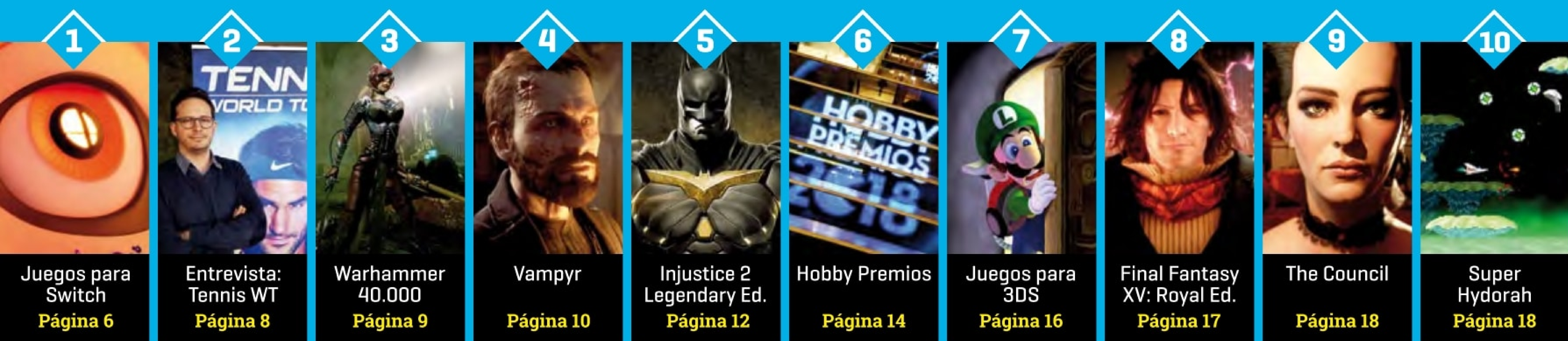
AMIIBO DARK SOULS

Dark Souls Remastered se pone a la venta el 25 de mayo, en lo que supondrá el debut de la saga de FromSoftware en una consola de Nintendo, y se ha aprovechado para diseñar un amiibo de Solaire de Astora, que se podrá adquirir por 14,95 euros desde ese día y que será exclusivo de tiendas Game.



MÁS CONVERSIONES DE TERCEROS

Las third parties han visto en Switch la mina de oro que no vieron en otras consolas de sobremesa de Nintendo... aprovechando que es portátil. A todos los juegos rescatados de otras plataformas que se han ido lanzando ya en los últimos meses, se van a unir varios más próximamente, todos de compañías diferentes. Concretamente, en el Direct, se anunciaron *South Park: Retaguardia en peligro* (24 de abril), *Little Nightmares: Complete Edition* (18 de mayo), *Crash Bandicoot N. Sane Trilogy* (10 de julio, también para One), *Okami HD* (verano, aunque sólo en digital) y *Undertale* (sin fecha).







NUEVOS DATOS / SWITCH

El próximo trimestre de Switch ya tiene forma

En un largo Nintendo Direct, se anunciaron nuevas adaptaciones para la consola y se confirmaron las fechas de los próximos meses

Más allá de la versión Mini que empleó en enero, Nintendo no había hecho aún ningún gran Direct en 2018, pero, a principios de marzo, se sacó de la chistera uno. Aún faltan más de dos meses para el E3, por lo que no sería de extrañar que hubiera alguna otra emisión próximamente, pero, con ésta, definió muy claramente la hoja de ruta de Switch para los próximos meses, confirmando fechas, anunciando más conversiones y presentando nuevos títulos.

El mayor minutaje del Direct se lo llevó *Mario Tennis Aces*, que saldrá el 22 de junio, con una jugabilidad mucho más rica que la de la sosísima entrega de Wii U, así como un modo Historia. Antes de eso, el 18 de mayo, será el turno de *Hyrule Warriors: Definitive Edition*, el musou basado en *The Legend of Zelda*, que incluirá nuevos contenidos respecto a Wii U y 3DS, como personajes de *Breath of the Wild*. También se le puso fecha al esperado *Octopath Traveler* (que ha perdido el "Project" del título): será el 13 de julio cuando podamos disfrutar de este nostálgico RPG de Square Enix, del que hablamos en profundidad en la sección Big in Japan.

Ese mismo día, llegará también a la consola otra adaptación de Wii U, *Captain Toad: Treasure Tracker*, que contará con nuevas fases inspiradas en *Super Mario Odyssey*. Nintendo también sorprendió al anunciar que *Sushi Striker: The Way of Sushido*, que sólo estaba anunciado para 3DS, tendrá también una versión para Switch, el 8 de junio. Además, en verano, *Splatoon 2* recibirá *Octo Expansion*, un DLC de pago, lo que supone romper la tendencia de actualizaciones gratuitas, pero que ofrecerá un nuevo modo Historia, en lugar de enfocarse al multijugador. Igualmente, se reiteró que Suda51 sacará *Travis Strikes Again: No More Heroes* en 2018.

No hubo novedades de *Bayonetta 3*, *Metroid Prime 4*, *Pokémon RPG* o *Fire Emblem*, pero su ausencia se suplió con el anuncio de *Super Smash Bros*, que será el próximo superventas de Switch y que llegará este año (previsiblemente, en el segundo semestre). ■

WEB -Pain-

“La página oficial dice que este Smash Bros es una nueva entrega. Además, no pone que sea Deluxe, así que no veo a qué vienen las ideas de que es una remasterización.”


CRASH BANDICOOT N. SANE TRILOGY

■ Tras el éxito que ha tenido en PS4 como exclusiva temporal, Activision no ha dudado en llevar al marsupial a Switch.


SOUTH PARK: RETAGUARDIA EN PELIGRO

■ Ubisoft es una de las third parties que más se han volcado con Switch, y de ahí que su irreverente RPG esté ya al caer.



UNDERTALE

■ Nacido en PC y luego adaptado también a PS4 y PS Vita, este indie minimalista dará el salto a Switch, puede que en 2019.


OKAMI HD

■ Capcom ha tratado con Nintendo en los últimos años, con *Monster Hunter* o *Ace Attorney*, así que no sorprende su apoyo.



ENTREVISTA ■ PS4 - XBOX ONE - SWITCH - PC

"Queríamos unas físicas y una velocidad realistas para la pelota"

En el evento de presentación de *Tennis World Tour* en un club cercano a Roland Garros, pudimos hablar con Etienne Jacquemain, su director creativo, que nos contó interesantes detalles de este simulador

¿Por qué crees que llevábamos seis años sin ningún simulador de tenis realista?
Creo que las grandes compañías que hacían juegos de tenis tuvieron que centrarse en los deportes mayoritarios, y los proyectos se han vuelto tan grandes que tuvieron que volcar todos sus esfuerzos en el fútbol o el béisbol, por ejemplo, en detrimento de otros "más pequeños". Además, eran juegos que hacían editoras como Take-Two o Sega, y la gente de esta última, por ejemplo, ha pasado por un montón de cambios. No eran buenos tiempos para que hicieran un juego de tenis.

¿Cómo de difícil es conseguir las licencias de un juego individualista como el tenis, en comparación con los deportes de equipo?
La diferencia es que aquí no hay nada como la FIFA. Tienes que reunirte con cada persona individualmente, y lo mismo pasa con los torneos. Es un proceso complicado y largo, pues tienes que hablar con los agentes, que se suelen ocupar de varios jugadores al mismo tiempo. Pero ese trabajo ha corrido más a cargo de la editora, Bigben, que del estudio.

La gente echará de menos a Nadal, Djokovic o Murray. ¿Hay alguna posibilidad de que los veamos en el futuro o es muy difícil?
Es algo que aún podemos hacer en el futuro, porque aún seguimos en conversaciones.

¿Cómo nacieron el proyecto y el propio estudio, creado para la ocasión?
Tenemos una relación particular con los juegos de tenis, porque trabajamos en el pasado con la gente que hizo *Top Spin*. Estábamos en la misma compañía, así que los conocíamos muy bien. En los dos últimos años, oíamos a mucha gente de la industria preguntarse por qué no había un juego de tenis, así que la escuchamos y llamamos a nuestros amigos para decir: "Chicos, éste es el momento; quizá debamos hacerlo nosotros si nadie más va a hacerlo". Compusimos un boceto con todas las ideas que queríamos meter en un nuevo juego de tenis, hicimos un prototipo en dos o tres meses, con una sesión específica de captura de movimientos, y fuimos a ver a las editoras para ver quién estaba interesado. Fue bastante rápido, en realidad, porque mucha gente deseaba un juego de tenis, y Bigben estaba interesada y saltó en seguida a bordo.

Con lo largos que son los desarrollos hoy en día, llama la atención que hayáis hecho el juego en sólo año y medio. ¿No es muy poco?
No siempre es bueno que un desarrollo sea muy largo. Para un juego así, creo que es un plazo adecuado, aunque tenemos muchas ideas que podríamos usar si tuviéramos un año más, desde luego. Nos gustaría ampliar el juego después de su lanzamiento, seguir trabajando en añadir nuevo contenido, y quizá hagamos una segunda entrega en algún momento, una vez sepamos bien lo que la comunidad quiere ver.

Los partidos de dobles no estarán en el momento del lanzamiento... ¿Por qué?
Es una jugabilidad muy específica. No es simplemente tener a dos jugadores a cada lado, sino que se comportan de forma diferente, la IA cambia y hasta los movimientos y las animaciones varían. No queríamos correr. Los veremos pronto, en un parche gratuito.

¿Pensasteis en incluir minijuegos, algo que siempre es muy del agrado de la gente, o no queríais apartaros del realismo total?
Es un poco difícil, porque los minijuegos son geniales, pero son algo arcade y pensamos que podían romper la experiencia de ofrecer una trayectoria realista si, de repente, te veías rompiendo globos gigantes. Preferimos centrarnos en una vertiente realista del tenis, en lugar de hacer jugabilidades específicas en torno a ella.

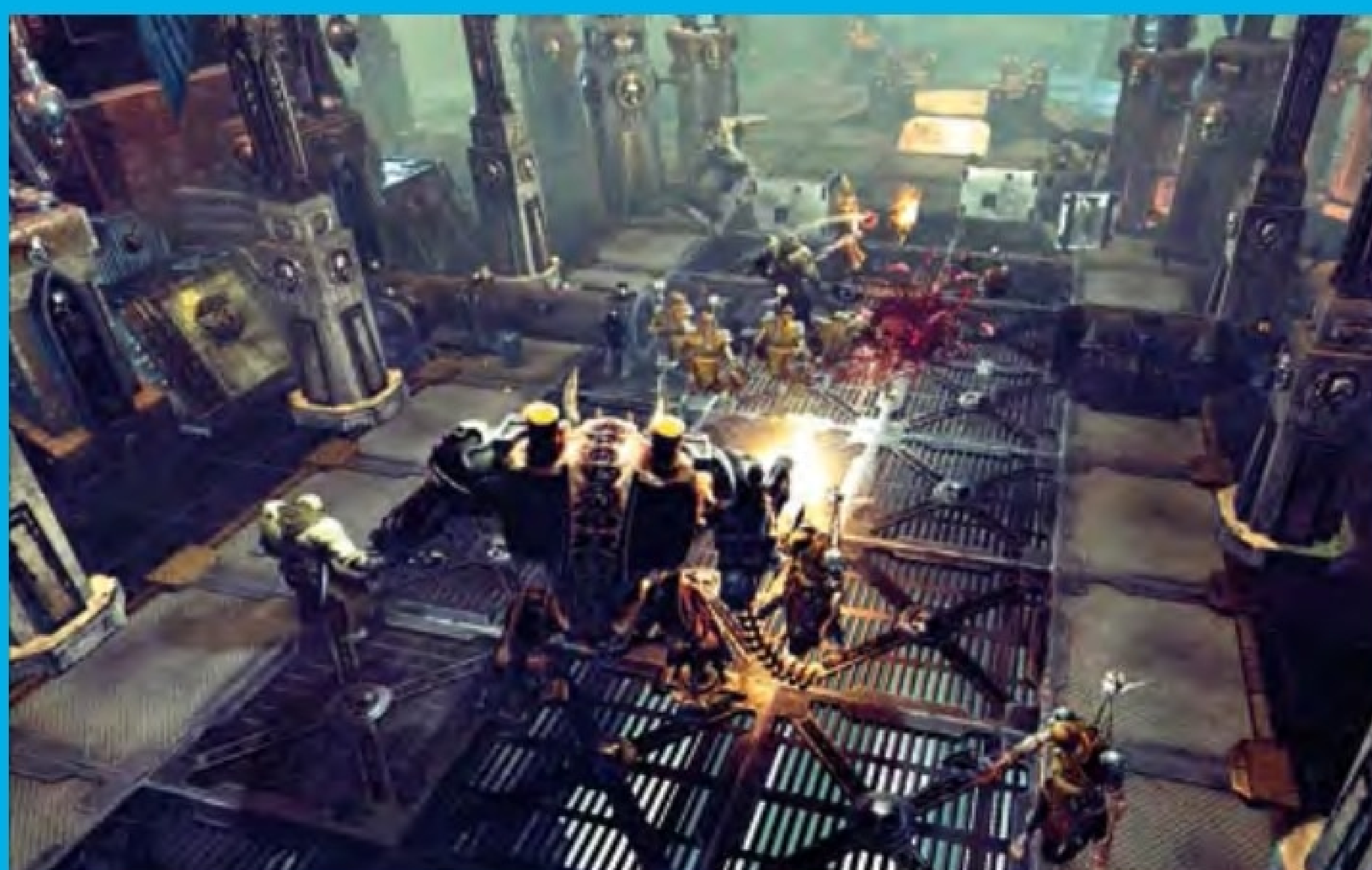
¿Qué podemos esperar del modo Carrera? ¿Habéis introducido algo que no se haya visto nunca antes en un juego de tenis?
Sí, muchas cosas, porque habrá que manejar aspectos de la vida de un jugador profesional, como el estado de forma a lo largo de la temporada, el cansancio si juegas todos los torneos, el riesgo de lesiones que pueden dejarte fuera un tiempo... También tienes que gestionar tu dinero o tu equipo técnico. Por ejemplo, tu agente es quien te consigue patrocinadores o eventos con los que ganar más dinero. También tienes que considerar los lugares del planeta en los que juegas, porque, si son muy distantes de una semana a otra, puedes tener jet lag y perder la forma. Si juegas con una lesión en el hombro, tu potencia se resentirá; si es en la pierna, serás más lento. Habrá muchos elementos no jugables; no es sólo una sucesión de partidos. Se trata de mostrar lo que hacen los tenistas cuando no están jugando o lo que sucede entre bambalinas, para lo cual hemos hablado mucho con entrenadores y jugadores profesionales.

¿Cómo de difícil ha sido implementar aspectos como que la superficie, la altura de la ciudad o el hecho de si jugamos en interiores o al aire libre condicionen la jugabilidad?
Queríamos unas físicas realistas para la pelota, algo que no es difícil en sí, porque es un objeto que simplemente bota sobre el suelo, pero, por encima de eso, hay diferentes efectos, como la rotación, si la bola es nueva o vieja, la superficie... Son varias capas, y queríamos que la velocidad fuera realista, algo que no todos los juegos han conseguido en el pasado.

El sistema de animaciones ha sido una prioridad para vosotros, pero... ¿qué lo diferencia del de los juegos de tenis anteriores?
Lo principal es que el movimiento del jugador es idéntico al del tenis real. En juegos anteriores, sobre todo en los de corte arcade, podías hacer cosas como girar y golpear en cualquier postura, pero eso no es tenis en absoluto. En otros juegos, las animaciones estaban cortadas en diferentes secuencias y no se sentían fieles a la realidad. Nosotros queríamos tener una coreografía donde el jugador se moviera y empezara a preparar el golpe al mismo tiempo. Fue un proceso difícil de reproducir y que nos llevó muchas sesiones de captura de movimientos. ■

3





■ Con un enfoque de la acción que recuerda a *Diablo, Inquisitor Martyr* será un trepidante RPG de acción.

■ Podremos explorar varios planetas en solitario o en compañía de tres amigos.

NUEVOS DATOS ■ PS4 - XBOX ONE

Warhammer 40000 Inquisitor Martyr: al más puro estilo Diablo

Tras lanzarse en Steam, el RPG de acción *Inquisitor Marty* se preparara para desembarcar en PS4 y Xbox One

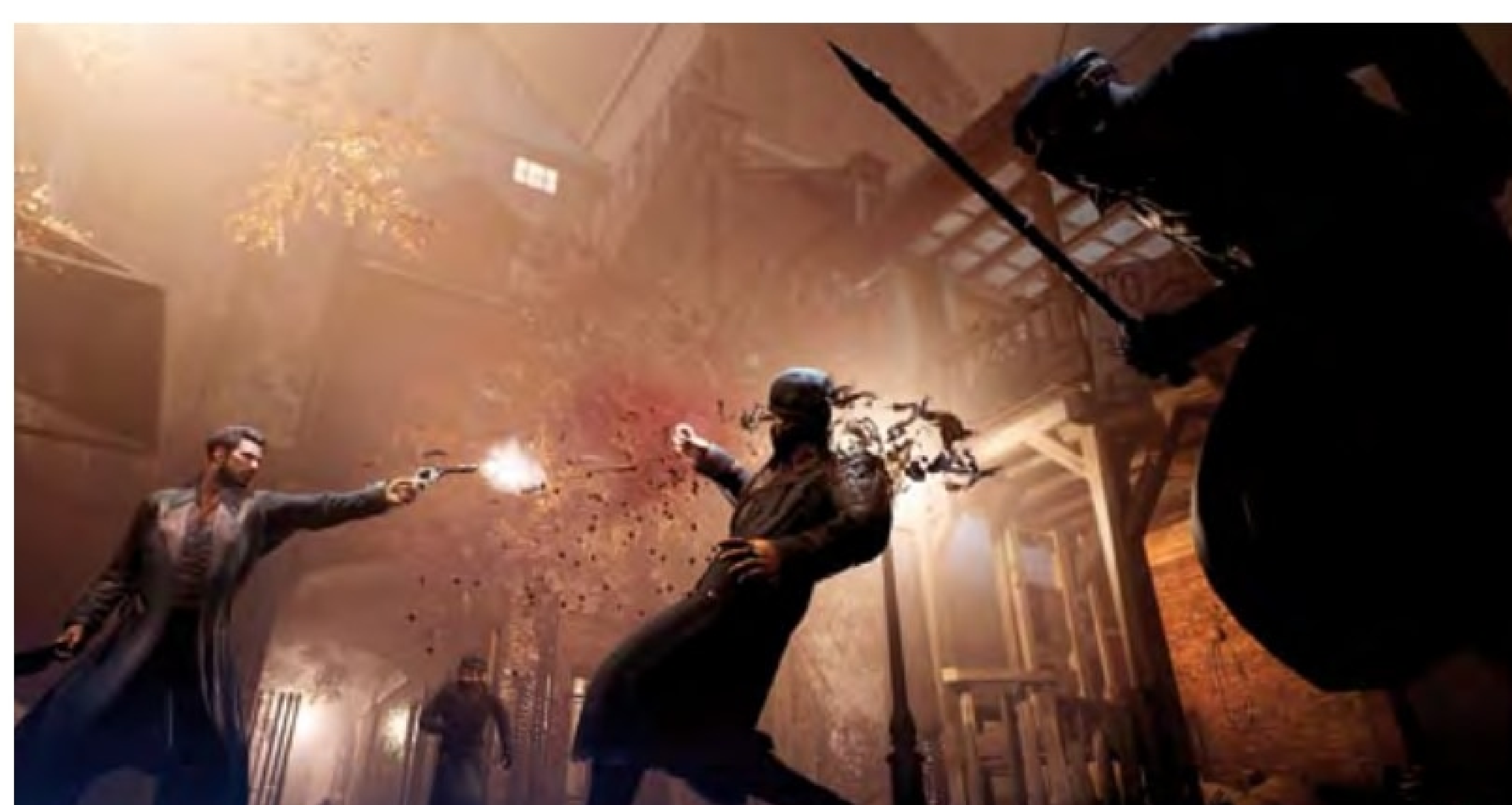
Bigben Interactive se encargará de distribuir en Xbox One y PS4 el último juego ambientado en el conocido universo "Warhammer 40K". Desarrollado por NeocoreGames (un estudio de Budapest con gran experiencia en el género), *Inquisitor Martyr* será un juego de rol de acción, en tercera persona, que recordará al clásico *Diablo*. El juego nos convertirá en un Inquisidor del sector Caligari, una región infestada por peligrosos enemigos, a los que podremos hacer frente en solitario o cooperando con tres amigos más, tanto en local como online. Precisamente, el componente online será una parte fundamental de la aventura, ya que se desarrolla en un universo persistente, donde la trama evolucionará influida por su comunidad de jugadores. Por supuesto, nos moveremos libremente por un mundo abierto y elegiremos entre tres clases de personajes, que podremos personalizar según nuestro estilo de juego. En su pellejo, afrontaremos una gran variedad de misiones, donde los escenarios destructibles y los brutales combates, con un alto componente táctico, serán los protagonistas.

El lanzamiento está previsto para la primera mitad de 2018, pero, dado su fuerte componente online, *Inquisitor Martyr* seguirá recibiendo un fuerte soporte después, con nuevas misiones, planetas, expansiones... ■



Jonathan Reid será un veterano de guerra cuya moralidad será puesta a prueba tras convertirse en un sediento vampiro.







4

NUEVOS DATOS / PS4 - XBOX ONE - PC

Un vampiro de los de antes, en el Londres de la gripe española

Vampyr, que se pone a la venta el 5 de junio, nos meterá en la piel de un médico cuyo juramento hipocrático chocará con su supervivencia

Tras los excelentes *Remember Me* y *Life is Strange*, DONTNOD Entertainment volverá a la carga el 5 de junio con *Vampyr*, un RPG para PS4, Xbox One y PC que promete ponernos en un cúmulo de diatribas morales. No en vano, el juego estará protagonizado por Jonathan Reid, un médico que vivirá en el Londres posterior a la I Guerra Mundial, con su famoso episodio de la gripe española, y que, de la noche a la mañana, se verá convertido en un vampiro, por razones que desconocen. Como consecuencia, se verá inmerso en un debate moral: ayudar a la gente o morderla para beber su sangre.

La aventura se ambientará en cuatro barrios distintos, cada uno con sus propios habitantes, detrás de los cuales habrá diversas historias. Podremos acabar la aventura sin matar a nadie, pero eso nos dificultará las cosas, ya que apenas podremos mejorar las habilidades de combate (habrá tanto golpes cuerpo a cuerpo como uso de armas de fuego). En cambio, si vamos a degüello y no dejamos alma con vida, puede que se acabe cerrando todo un distrito y no queden en él más que enemigos. En relación con eso, podremos ser gentuza y, por ejemplo, curar a un personaje... para morderlo cuando ya esté sano y que así nos dé más puntos de experiencia. En total, habrá cuatro finales, no necesariamente buenos o malos, y el enfoque será muy gótico, con odio del protagonista a los crucifijos o a la luz del sol. *Vampyr* puede ser una de las sorpresas del año.

5





LANZAMIENTO ■ PS4 - XBOX ONE - PC

Héroes, villanos y asociados de DC se convierten en leyenda

El 27 de marzo, se pone a la venta *Injustice 2: Legendary Edition*, la versión final del juego de lucha de NetherRealm

Las ediciones GOTY se han convertido en un clásico de muchos géneros, especialmente del de la lucha, ya que todos los estudios amplían, vía DLC, los planteles de personajes después del lanzamiento. Por eso, como ya hiciera con *Mortal Kombat XL*, Warner Bros sacará el 27 de marzo *Injustice 2: Legendary Edition*, la versión definitiva del juegazo de lucha protagonizado por héroes y villanos de DC Cómics, con el que NetherRealm Studios nos aturdió allá por el mes de mayo de 2017.

Junto al generoso contenido del original, esta edición incluirá todos los luchadores descargables, tanto personajes de DC como invitados de otros universos. A saber: Capucha Roja, Hellboy, Starfire, Darkseid, Atom, Manta Negra, la Encantadora, Sub-Zero, Raiden y las Tortugas Ninja. Además, se incluirán nuevos aspectos para personajes como Linterna Verde, Power Girl o Flash Reverso.

Aparte, se añadirán otros contenidos, como un nuevo tutorial avanzado o más objetos con los que personalizar a los luchadores. Asimismo, el nivel máximo de los personajes se ha aumentado a 30 y estará asociado a una ranura adicional para objetos. ■

Las cifras del mes

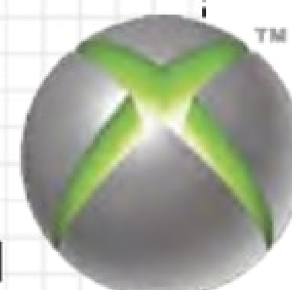
36.000.000 de dólares costó *Kingdom Come Deliverance*, de los que sólo 1,5 eran de su Kickstarter





7,5 millones de unidades lleva *Monster Hunter World*, ya el juego más exitoso de la historia de Capcom

460 juegos de Xbox 360 están ya en One gracias a la retrocompatibilidad





20 millones de usuarios es la barrera que ha superado ya *The Division*

7,6 millones de copias lleva *Horizon: Zero Dawn*, un éxito para una IP nueva



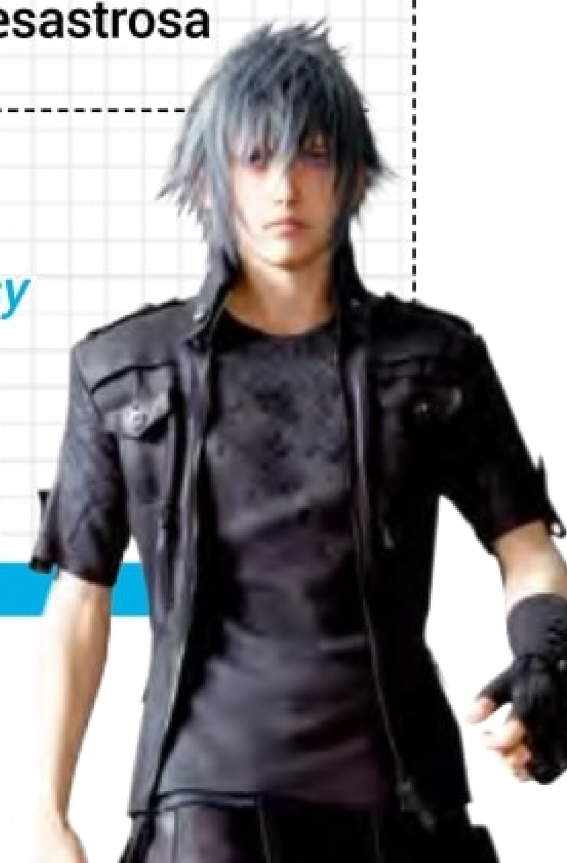
7% de los participantes en una encuesta sobre *FIFA 19* pidieron incluir la pujante liga china





7.713 jugadores tuvo *Metal Gear Survive* en su primer fin de semana en Steam, una cifra realmente desastrosa

10 millones de *Final Fantasy XV* espera vender Square Enix



6

HOBBY PREMIOS / GALA DE ENTREGA MADRID

Premiamos a los mejores de 2017

Los usuarios de HobbyConsolas.com premiaron a los mejores videojuegos, películas, series televisivas y plataformas de entretenimiento del pasado año

El pasado 21 de febrero, celebramos, en la Telefónica Flagship Store de Madrid, nuestra tradicional entrega de los Hobby Premios, a la que asistieron representantes de las principales empresas del ocio digital de nuestro país. Como ya sabéis, estos galardones los otorgan los propios usuarios de HobbyConsolas.com, a través de sus votaciones.

Este año, los premios "gordos" han estado muy repartidos, aunque la ganadora de la gala fue Nintendo, que acumuló dos de los tres premios principales: Compañía del año y Juego del año, con *Zelda: Breath of the Wild*. Por su parte, Sony se llevó, un año más, el premio a Mejor plataforma de videojuegos, gracias a PS4.

Si repasamos triunfadores por consolas, tenemos a *Metroid: Samus Returns* (3DS), *Breath of the Wild* (Switch), *Horizon: Zero Dawn* (PS4), *Cuphead* (Xbox One) y *Assassin's Creed Origins* (PC).

También se entregaron otros premios, esta vez elegidos por las redacciones de nuestros medios. Jorge Huguet, director de marketing de Sony España desde hace dieciocho años, recibió el premio a la Trayectoria profesional, y Movistar, el Premio especial eSports.

Los premios especiales Hobby Industria, dedicados al desarrollo en España, reconocieron a Tequila Works como mejor compañía y a *Super Hydorah* como mejor juego patrio. El premio de Apoyo al videojuego español recayó en el centro universitario U-Tad.

En cuanto a entretenimiento, destacan los premios de "Star Wars Episodio VIII" como mejor peli, "Stranger Things" como mejor serie y Netflix como mejor plataforma de entretenimiento.

La gala de este año también sirvió para homenajear a un hombre que ha sido muy importante para esta industria, Rafa Martínez, CEO de Nintendo Ibérica, fallecido recientemente y del que vamos a tardar mucho, mucho tiempo en olvidarnos. Los Hobby Premios 2018 estuvieron dedicados a él.



1. Virginia Febles (Walt Disney Company) 2. Tamara García Noblejas (Netflix)
3. Raúl Rubio (Tequila Works) 4. José Luis Arranz (HP)
5. Fernanda Delgado (Microsoft) 6. Mario Ballesteros (Sony)
7. Gustavo Viudez (Nintendo) 8. Jorge Huguet (Sony)
9. Liliana Laporte (Sony) 10. Miguel García Corchero (Abylight)
11. Roberto Rollón (Ubisoft) 12. Mercedes Rey (U-Tad)
13. Judith Castrillo (Warner Bros. Pictures)
14. Teresa Torres (Movistar) 15. Gryzor87 16. Locomalito



Gustavo Viudez, director de marketing de Nintendo Ibérica, recogió varios premios, incluido éste que le entregó Mila Lavín (nuestra jefa) y que reconoce a *The Legend of Zelda: Breath of the Wild* como el mejor juego absoluto de 2017.



Jorge Huguet, director de marketing de Sony España, se emocionó al recibir el premio a la Trayectoria profesional que le entregó Manuel del Campo.

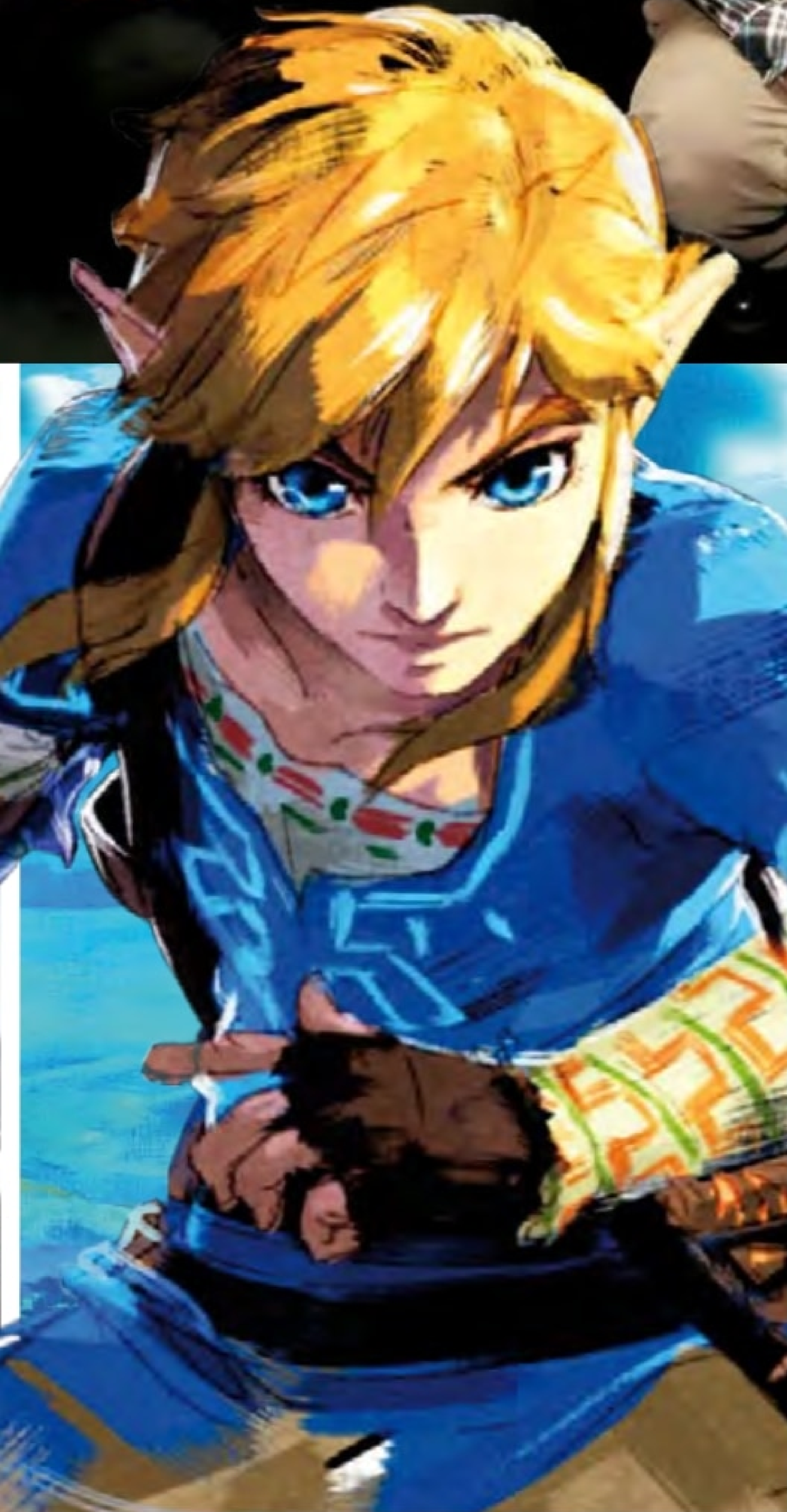


Mercedes Rey posa así de orgullosa con el premio que reconoce el apoyo de U-Tad al mundo del desarrollo en España.



Tras los premios, hubo fiesta y nuestro compi Quesada entrevistó a algunos de los invitados. Más, en HobbyConsolas.com







HOBBY PREMIOS GANADORES 2017

- Mejor plataforma de videojuegos **PS4**
- Mejor compañía de videojuegos **NINTENDO**
- Mejor juego absoluto de 2017 **THE LEGEND OF ZELDA: BREATH OF THE WILD**
- Mejor juego de PlayStation 4 **HORIZON: ZERO DAWN**
- Mejor juego de Xbox One **CUPHEAD**
- Mejor juego de Switch **THE LEGEND OF ZELDA: BREATH OF THE WILD**
- Mejor juego de Nintendo 3DS **METROID: SAMUS RETURNS**
- Mejor juego de PC **ASSASSIN'S CREED ORIGINS**
- Mejor PC de sobremesa **MSI AEGIS TI3**
- Mejor portátil gaming **HP OMEN 17**
- Mejor película absoluta **STAR WARS EPISODIO VIII**
- Mejor película de acción / ciencia ficción **STAR WARS EPISODIO VIII**
- Mejor película de animación **COCO**
- Mejor película de terror **IT (2017)**
- Mejor serie **STRANGER THINGS**
- Mejor plataforma de entretenimiento **NETFLIX**
- Mejor ficción de producción propia **LA ZONA**
- Premio Hobby Industria mejor juego de desarrollo español **SUPER HYDORAH**
- Premio Hobby Industria al mejor estudio de desarrollo español **TEQUILA WORKS**
- Premio Hobby Industria al apoyo al videojuego español **U-TAD**
- Premio especial eSports **MOVISTAR**
- Premio de la redacción a la trayectoria profesional **JORGE HUGUET**

Las frases del mes



“Nintendo, si no anuncias la Consola Virtual, quizá perdamos motivación por Bayonetta 3, ¿sabes?”

Hideki Kamiya. Fundador de Platinum Games



“Cada mundo de Kingdom Heart III es muy distinto y equivale a uno de los juegos anteriores”

Tetsuya Nomura. Director de *Kingdom Hearts III*



“Siempre hemos estado algo celosos de compañías como Nintendo, que diseñan los juegos a la vez que el hardware, para sacarle el mayor partido”

Gabe Newell. Fundador de Valve Corporation



“Capcom, danos una oportunidad para portear Monster Hunter World a Switch y no te fallaremos”

Adam Boyes. Consejero delegado de Iron Galaxy



“Ojalá Metro siga siendo un estándar técnico: nos encanta hacer explotar las tarjetas gráficas”

Jon Bloch. Productor de Metro Exodus



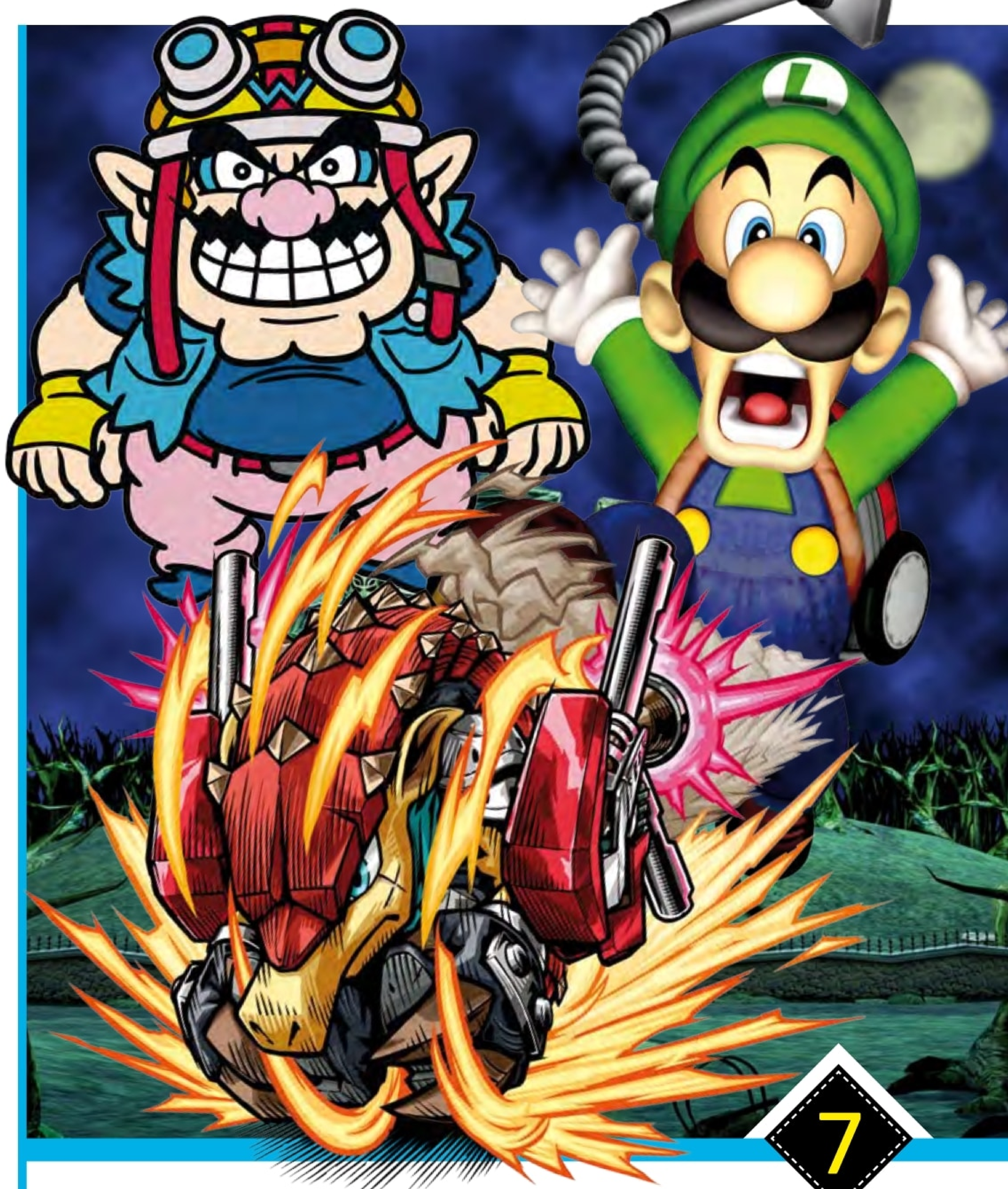
“Me gusta el plan para el E3 de este año, con cosas distintas que creo que serán buenas”

Phil Spencer. Jefe de Xbox



“Cyberpunk 2077 es nuestro nuevo Witcher 3, pero aún más ambicioso”

Adam Kicinski. Director de CD Projekt











7

ANUNCIOS / 3DS

Remakes, recopilatorios y nuevos juegos para mantener viva a 3DS

La veterana portátil de Nintendo se resiste a morir y seguirá dando grandes alegrías, no sólo en 2018, sino también en el todavía lejano 2019

De todas las consolas actuales, 3DS es la más veterana, pues se lanzó en 2011 (Xbox 360 y PlayStation 3 ya no las contamos en el sentido de recibir juegos pensados para ellas). En principio, Nintendo la tiene ya más que amortizada y habría cabido esperar que la aparcara por completo para centrarse al 100% en Switch. Sin embargo, la compañía ha declarado en numerosas ocasiones que va a seguir dándole soporte y lo está demostrando con hechos, en gran parte porque, con ella, puede dirigirse a un público más joven y seguir aprovechando su ajustado precio, pese a que el hardware esté un poco obsoleto.

Así pues, en el último Direct, se presentaron varios juegos para 3DS. Es verdad que la mayoría son puestas al día, y no producciones de nuevo cuño, pero todas son muy atractivas. Sin duda, el anuncio más relevante fue el del remake del primer *Luigi's Mansion* de GameCube, previsto para 2018. También fue una sorpresa *Mario & Luigi: Viaje al centro de Bowser + Las peripecias de Bowsy*, un remake del RPG de DS que llegará... en 2019, lo cual da cuenta del recorrido que le queda a la consola. Además, se anunció *WarioWare Gold*, una recopilación de 300 minijuegos de esta estrambótica saga, para el 27 de julio. Incluso se confirmó una versión de *Captain Toad: Treasure Tracker*, que, como a Switch, llegará el 13 de julio. Para rematar, se anunció la llegada a Occidente de *Dillon's Dead-Heat Breakers*, un juego de acción en el que un armadillo se juntará con los Miis, el 25 de mayo.

WEB Alundra89

“Luigi's Mansion me pareció de los mejores juegos de GameCube, aunque me habría gustado más si se lanzara en Switch.”

8



■ *FFXV* vuelve a PS4 y One con la *Royal Edition* y se estrena en PC con la equivalente *Windows Edition*. Cuesta 50 euros.



LANZAMIENTO ■ PS4 - ONE - PC

La fantasía final es una edición digna de un rey

Final Fantasy XV: Royal Edition está ya a la venta con múltiples mejoras

Pocos juegos, por no decir ninguno, han cambiado tanto desde su lanzamiento como *Final Fantasy XV*, que Square Enix ha ido puliendo con docenas de actualizaciones y nuevos contenidos. Por eso, la nueva *Royal Edition* permite disfrutar de la experiencia de una forma impensable en diciembre de 2016.

Por encima de todo, se incluyen los contenidos del pase de temporada: *Episode Gladiolus*, *Episode Prompto*, *Episode Ignis* y el modo multijugador Hermanos de armas. Además, el mapa se ha ampliado con nuevas zonas, como las ruinas de Insomnia (donde aguardan Cerbero y Omega) o las aguas entre Caem y Altissia, que podemos navegar con una mayor libertad a bordo del barco; hay un modo en primera persona y se han incorporado armas inéditas. Además, gracias a los parches que tuvo el original, ahora se puede cambiar de personaje, se ha corregido el infame episodio 13, hay nuevas escenas... ■

Pulsa Start

■ Por **Alberto Lloret**
@AlbertoLloretPM



LA VIOLENCIA, OTRA VEZ CULPA DEL VIDEOJUEGO

Al hilo de los últimos tiroteos en escuelas y universidades de EE.UU., se ha vuelto a reabrir el siempre polémico tema de la violencia en los videojuegos. ¿Hay que legislarla? ¿Hay que ser más restrictivos? ¿El sistema actual es válido? ¿Es responsabilidad del desarrollador controlar el contenido?

Qué queréis que os diga. Me parece una estupidez supina intentar culpar al videojuego de un mal endémico de la sociedad (sobre todo de la americana, por la facilidad con la que se accede a las armas). Por disparar en un juego, ¿voy a ser capaz de atravesar esa barrera en la realidad y acabar con alguien de carne y hueso? Es más: ¿sería capaz de hacerlo sin ningún motivo? ¿Son realmente los juegos actuales tan violentos como para convertir a una persona normal en una máquina de matar? Yo creo que tengo más o menos claras las respuestas, y creo que el problema es otro.



La sociedad siempre encuentra nuevas formas de promover la violencia (ciberacoso, sin ir más lejos), y es la persona que la recibe, normalmente el eslabón más débil de la cadena, la que acaba saltando por los aires tras superar ciertos niveles de presión (exceptuando los casos en los que la persona tiene una tara previa). Es como si no sale el vapor de una olla, que tarde o temprano revienta. Pero de eso no se habla. Es más fácil achacar esa violencia a los videojuegos, cuando ni tan siquiera se habla de regular otros medios o expresiones culturales (que, insisto, tampoco sería la clave). Sin ir más lejos, la oscarizada "La forma del agua" tiene algunas escenas de extrema crueldad... y no pasa nada, nadie ha puesto el grito en el cielo. Aplausos, Óscars, qué bella plásticamente hablando... Y todos tan contentos, pero de meter los dedos en agujeros de bala, ni pío.

Además, señalar de una forma tan inmerecida al videojuego lleva pareja otra injusticia que me parece peor aún: ¿y qué pasa con la cantidad de videojuegos que promueven valores e historias de las que tocan el alma? ¿Qué pasa con *The Unfinished Swan*, *Journey*, *What Remains of Edith Finch* o el más reciente *Florence* para móviles? Y es más: si finalmente se regula la violencia de los juegos en Estados Unidos y acaba afectando al contenido de éstos, ¿en qué se convertirán consagradas series para adultos como *GTA*, *Call of Duty* o *Red Dead Redemption*? ¿Significaría esto que nos llegarían juegos censurados a Europa? ¿No choca esto, al final, con la libertad de expresión, que es un derecho fundamental de cualquier país mínimamente "civilizado"?

Por suerte, en nuestro país, este debate está a otro nivel, pero, con la globalización, está por ver en qué medida nos afectará. Lo único que tengo claro es que regular y limitar el contenido de los videojuegos no es la clave. La respuesta está en la educación de todas las partes (y en que nadie tenga acceso a armas). ■

“Me parece una estupidez supina intentar culpar al videojuego de un mal endémico de la sociedad, sobre todo de la americana”

9

LANZAMIENTO ■ PS4 - XBOX ONE - PC

Jugando a las intrigas con lo más granado

Ya está disponible el primer episodio de la aventura narrativa *The Council*

Desde el 13 de marzo, está a la venta *The Mad Ones*, el primer episodio de *The Council*, una aventura narrativa del estudio Big Bad Wolf que constará de cinco episodios que se irán publicando progresivamente en formato digital, en PS4, Xbox One y PC. Ambientado en 1793, el juego nos pone en la piel de Louis de Richet, un miembro de una sociedad secreta que viaja a una isla inglesa invitado por un misterioso lord. Precisamente, en esa ínsula desapareció su madre hace unos días, por lo que es la ocasión ideal para investigar qué le ha sucedido. Durante nuestras pesquisas, toparemos con personajes históricos de la talla de Napoléon Bonaparte o George Washington.

Como si fuera una novela de misterio, la aventura está construida en torno a las conversaciones con otros personajes, con diversas opciones de respuesta que tienen sus consecuencias y hasta quince habilidades roleras, relativas a aspectos como la diplomacia o las dotes de detective. Desarrollarlas es clave para saber qué ocultan unos personajes que no son de fiar. ■





10





■ *Super Hydorah* está disponible para descarga en Xbox One, PC, PS4 y PS Vita, pero sólo la versión de PS4 ha tenido edición física.

LANZAMIENTO ■ PS4

Super Hydorah y su agotada edición física

La versión de PS4 del genial matamarcianos de Abylight Studios ha tenido una preciosa edición física... ya agotada

Seguro que os suena *Super Hydorah*, un shoot'em up desarrollado por Locomalito y Gryzor87, que se convirtió en uno de los mejores indies de 2017 gracias a su cuidado apartado visual y su desarrollo, todo un homenaje a los clásicos de los 80-90. Pese a sus influencias, *Super Hydorah* deja sabor a juego único, que nos pone la carne de gallina a los que mendigábamos cinco durillos para echar una partidita... Pues bien, el éxito del juego propició un acuerdo entre Abylight y Limited Run Games para poner a la venta dos ediciones limitadas en formato físico. Como podéis imaginar, tanto la edición estándar como la coleccionista (con manual e historia del juego, BSO, póster y una caja inspirada en los juegos de SNES) se agotaron en minutos... Habida cuenta del éxito, no sería de extrañar que el juego llegara a tiendas físicas, como *Maldita Castilla EX*, otro éxito de Locomalito que, tras una experiencia similar, ahora podemos comprar en GAME. No os podéis imaginar con que ganas lo deseamos (nosotros tampoco lo hemos pillado...). ■



Casi todos los personajes ocultan secretos y, para sonsacarles la información, nos tendremos que ganar su confianza... aunque puede que, incluso así, traten de darnos gato por liebre.





Cartas desde Yamanose



Por **Rafael Aznar**
@Rafaikkonen

JUEGOS QUE ENTRAN POR LOS OÍDOS Y YA NO SALEN

Este mes, he tenido el placer de analizar *Life is Strange: Before the Storm*. Días después de habérmelo acabado, he seguido dándole vueltas en mi cabeza, algo que me sucede con pocos títulos. La historia, que no voy a destripar, tiene la mitad de la culpa... pero la otra mitad es de la maravillosa música. Gracias a que la edición física del juego incluye un CD con la banda sonora (ya podrían animarse a ello más compañías, en lugar de darnos cajas casi huecas), no puedo parar de escuchar las canciones que suenan durante la aventura y seguir en Arcadia Bay sin necesidad de encender la consola.

Reconozco que no tengo un oído muy experto (no me pidáis diferenciar notas, tempos ni nada por el estilo), pero siempre he disfrutado mucho de aquellos juegos que hacen cosas diferentes en la parcela sonora o que emplean composiciones de ésas que no se olvidan. Particularmente, me pirran los juegos que echan mano de temas cantados, como es el caso de las dos entregas de *Life is Strange*. Lo usan menos sagas de las que me gustaría, pero el recurso de la voz me ha dado siempre grandes alegrías, a poco que esté integrado con sentido.



La música "no se juega", pero puede ser tan importante como los gráficos, la historia o hasta la jugabilidad. Muchos títulos no serían lo mismo sin ella. Como ejemplos del pasado, podría citar los dos *Sonic Adventure* o *Crazy Taxi*, con ese "All I Want" de Offspring. Más recientes, podría empezar por hablar de *Mafia III*, que te traslada a los años 60 integrando canciones de la época en la narrativa (como "Bad Moon Rising" o "Paint it Black"), o de *Final Fantasy XV*, cuyo capítulo final es desgarrador gracias a ese "Somnus" que lo preside. También sagas como *Forza Horizon*, *Gran Turismo*, *FIFA* o *PES* han sabido cautivarme, en este caso con sus gramolas prestadas, que me han puesto sobre la pista de artistas tan interesantes como Chvrches o Daiki Kasho y de infinidad de temazos sueltos.

Abriendo aún más la perspectiva, otro factor que adoro de las bandas sonoras es su capacidad para hacerme viajar en el tiempo y en el espacio. Me sucede, por ejemplo, con las melodías de *Streets of Rage*, *The Revenge of Shinobi* (gracias por tanto, Yuzo Koshiro), *Shenmue*, *Ocarina of Time* (las de *Breath of the Wild* no les llegan ni a la suela del zapato), *Final Fantasy X*, *Metal Gear Solid 2*, *Rogue Leader*... Mención especial merecen algunos temas que me retrotraen a las tardes en el salón recreativo, como el de *Sega Rally 2*, o incluso sonidos como el "reload" de *Time Crisis 2*, el locutor de *Virtua Striker* anunciando las selecciones que jugaban, las voces que pronunciaban solemnemente los títulos de cada juego y el fatídico "game over"...

Los videojuegos no sólo entran por los ojos y por las manos. También pueden ser música para los oídos y entra en ellos para ya nunca salir.

“La música "no se juega", pero puede ser tan importante como los gráficos o la historia: muchos títulos no serían lo mismo sin ella”



Por Gustavo Acero
@Gustarfox

EL SENSOR

Vuestro espacio interactivo de información, opinión y humor jugón

¿REALIDAD O FICCIÓN?
¡Acierta y podrás ganar un juego!

LA OTRA CARA DE LA ACTUALIDAD

Cada mes se dan por buenas noticias basadas en rumores y bulos sin contrastar; aquí te colamos verdades que parecen mentira y patrañas que podrían ser verdad. ¿Serás capaz de distinguirlas?





UBISOFT AUTOCENSURA LOS DESNUDOS "MONUMENTALES" DE *AC ORIGINS*

Ya no puede enseñar cacho ni una obra escultórica del Antiguo Egipto; al menos, esa es la medida que ha adoptado Ubisoft para evitar mostrar cuerpos desnudos en su modo educativo The Discovery Tour, ya disponible como descarga gratuita en PS4, Xbox One y PC. A pesar del carácter documental e historiográfico de este modo, sus responsables han tapado los pechos y genitales de todas las estatuas con conchas marinas para evitar quejas por parte de ~~Flanders~~ padres puritanos. Un llamativo caso de autocensura que Ubisoft ha explicado en estos términos: "Queríamos que el Discovery Tour pudiera ser utilizado por niños con sus padres y por adolescentes, ya fuera en casa o en el colegio, en todos los países y culturas". En efecto, lo de tapar genitales femeninos con "conchas" marcará mucha diferencia en países como Argentina.



■ LA CULPA ES DE EGIPTO, QUE LOS VESTÍA COMO ESCULTURAS ■ SON FALSIFICACIONES

Pág. 20



LA OTRA CARA DE LA ACTUALIDAD

La delgada línea entre veracidad e invención

Pág.24



LA COMUNIDAD

Vuestro altavoz donde opinar sobre todo lo jugable

¡PARTICIPA!

Queremos que nos ayudéis a hacer esta sección. Contamos con vuestra participación en los distintos apartados que la componen, así que estaremos atentos a todos los comentarios, aportaciones y respuestas que nos dejéis en la web y en nuestras redes sociales. ¡Os esperamos allí!

www.facebook.com/hobbyconsolas

@Hobby_Consolas

TRUMP PROPONE ARMAR A PROFESORES CON SARTENES DE *PUBG*

El presidente de los Estados Unidos es una fuente de noticias surrealistas, pero este mes se ha superado tras su reunión con las principales compañías de la industria, donde culpó a los videojuegos violentos por masacres como la que se produjo en Florida el pasado mes de febrero. Para ello, su gobierno ha difundido un vídeo que recopila las escenas más violentas de títulos como *Call of Duty, Fallout 4 o el último Wolfenstein.* Sin embargo, también ha propuesto pertrechar a profesores de colegios e institutos con sartenes de *PlayerUnknown's Battlegrounds* "porque no sólo sirven como armaduras sino como armas infalibles contra atacantes". Sin duda, una solución mucho más efectiva que restringir la venta de armas en un país donde cualquier ciudadano puede tener un rifle gracias a una enmienda de 1791.

■ TIENE MI VOTO ■ TIENE MI VETO





Llevarse un juego gratis en Switch cuesta 6.000 € en compras físicas.

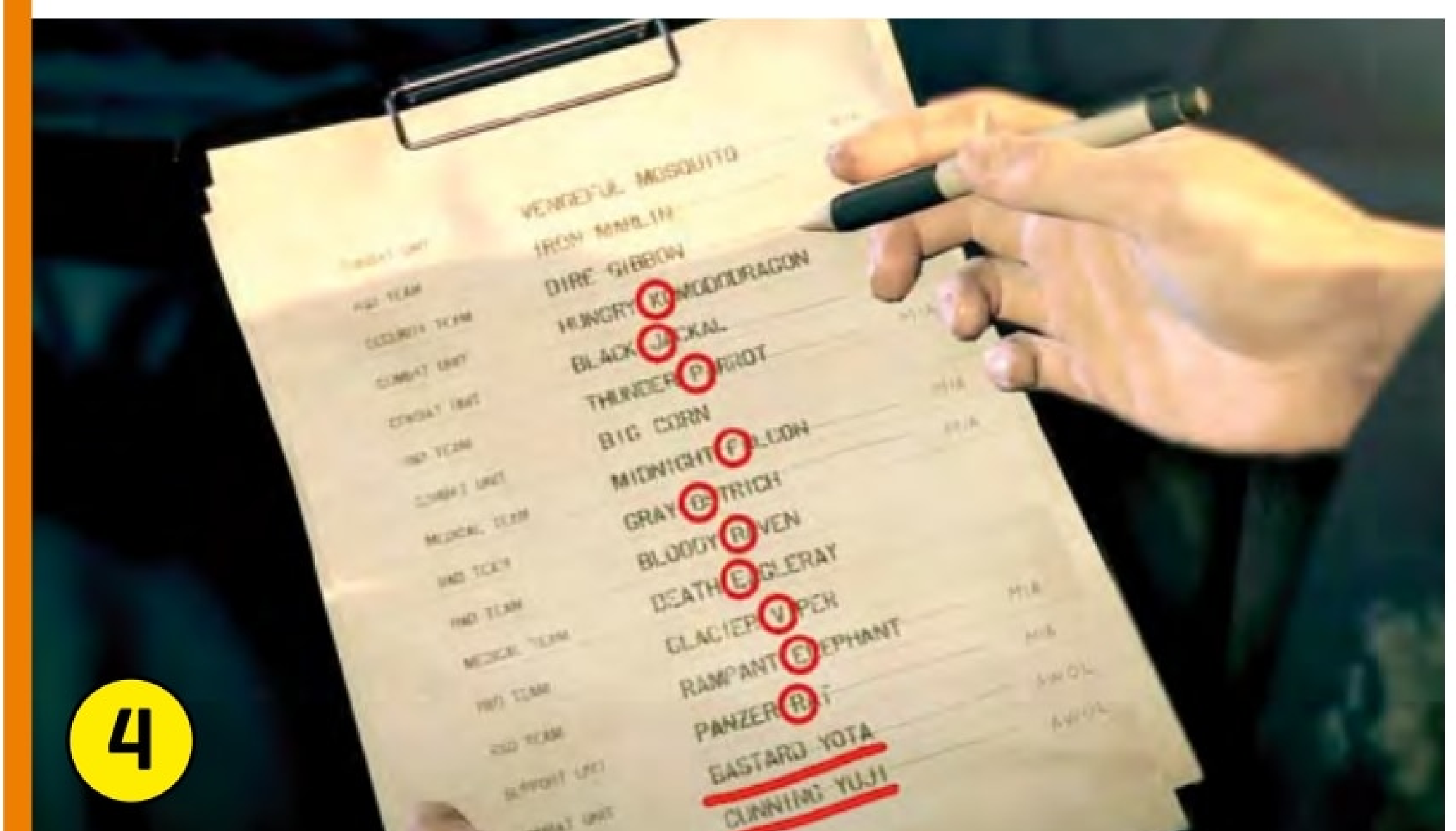
El nuevo programa de fidelización ofrece un 5% por cada compra digital y un 1% por compra física. O sea, que para llevarte un juego digital de 60 € gratis debes gastar 1.200 € en eShop o 6.000 € en físicos. Ah, y los puntos caducan al año.

☐ ¡QUE VUELVA EL CLUB NINTENDO! ☐ NO DOY CRÉDITO

METAL GEAR SURVIVE ESCONDE UN MENSAJE DE APOYO A KOJIMA

El eterno conflicto entre Konami y Kojima sigue dando que hablar tres años después de su divorcio contractual a cuenta de un mensaje en forma de acróstico oculto en *Metal Gear Survive*: al comenzar la campaña, un personaje nos pide que introduzcamos nuestro nombre para añadirlo a un listado cuyas iniciales de cada apellido forman el texto "KJP Forever", es decir, "Kojima Productions Forever". Pero eso no es todo: los dos últimos nombres de la lista son "Bastard Yota" y "Cunning Yuji", dos referencias insultantes (bastardo y bellaco) al director y productor de *MG: Survive,* respectivamente. Ya sólo falta que algún programador infiltrado de *Death Stranding* esconda un "Konami Forever" sobre la arena de la playa.

☐ AHORA RESULTA QUE FOXHOUND ERA UN TOPO ☐ BUEN HOAX



ESRB ETIQUETARÁ LOS MICROPAGOS MEDIANTE EL ICONO DE UN LADRÓN

El sistema de clasificación por edades de Estados Unidos ha decidido etiquetar las controvertidas cajas de botín y micropagos de una forma tan tajante como sorprendente: a partir de ahora, señalizará las carátulas de los juegos que incluyan microtransacciones o algún tipo de compra con dinero real mediante el icono de un ladrón portando un saco con el símbolo del dólar, junto a otros sellos que indicarán si el juego comparte información sobre los usuarios. Mediante esta medida, la organización pretende explicar de una manera gráfica y transparente lo que conllevan contenidos como "loot boxes", pases de temporada, suscripciones o mejoras de pago. Será interesante comprobar qué impacto provoca esta iniciativa entre los consumidores, la edad recomendada de cada juego y las propias compañías. En España se podría sustituir por el icono de un político aleatorio.

■ TOMA NOTA, PEGI ■ OJALÁ FUESE CIERTO

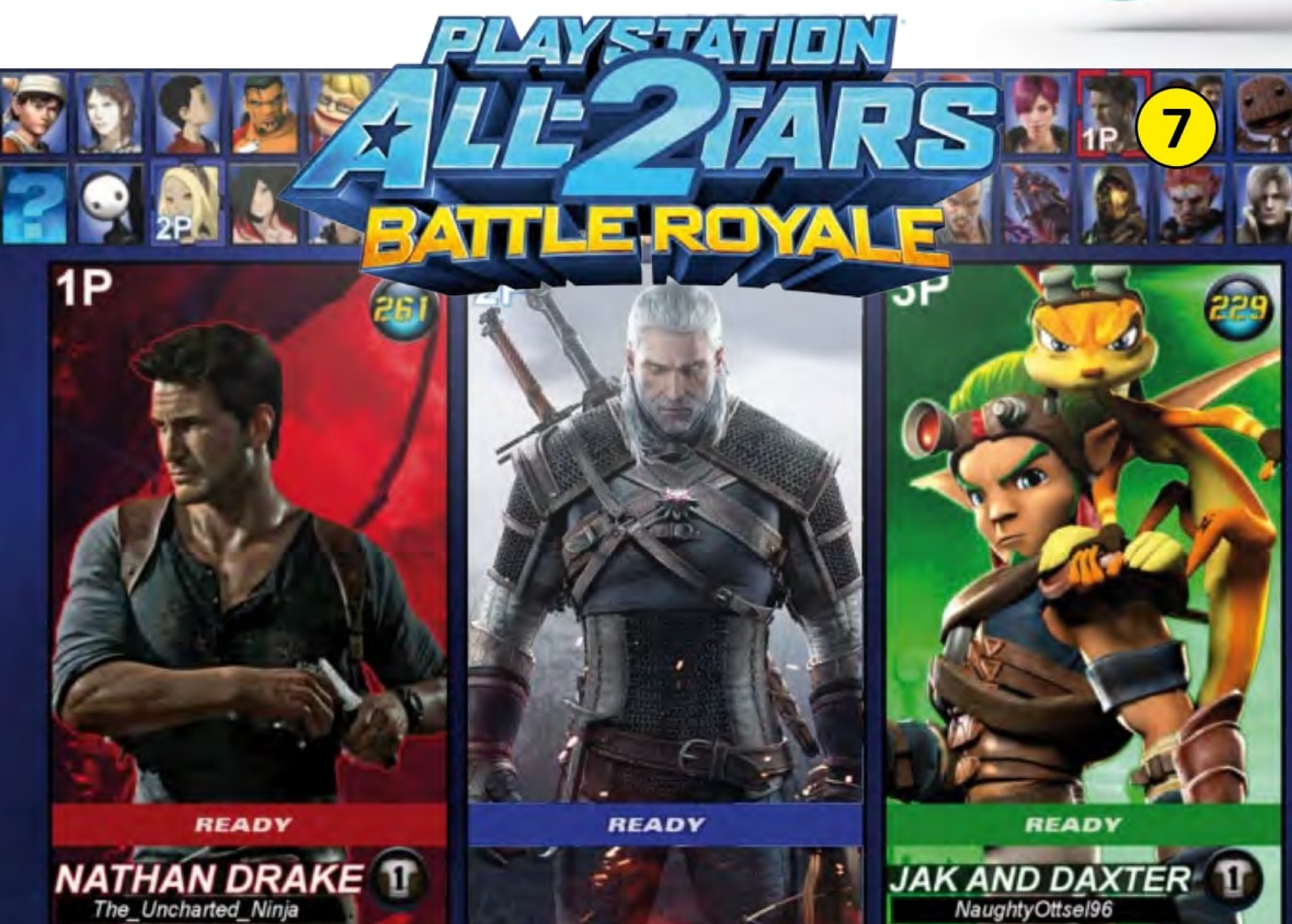


Las Nintendo Direct sólo se podrán ver a través de Netflix a partir de septiembre

Tras un histórico acuerdo con la plataforma de vídeo en streaming, las futuras Nintendo Direct serán emisiones exclusivas de Netflix en América y Europa, coincidiendo con el estreno del servicio online de pago en Switch. Lo que nos faltaba...

□ PEOR QUE EL "GANON" DIGITAL □ NO DEIS IDEAS A KIMISHIMA





GERALT DE RIVIA SERÁ EL INVITADO ESTRELLA DE *BATTLE ROYALE 2*

Llevamos semanas especulando con la aparición del protagonista de *The Witcher* como invitado especial en "un juego muy esperado de 2018", y casi todas las teorías apuntaban a *Soul Calibur VI*, pero ya se ha desvelado la gran sorpresa: *PlayStation All-Stars: Battle Royale 2*. El plantel de esta esperadísima secuela para PS4 contará con el Lobo Blanco y otros luchadores como Aloy de *Horizon: Zero Dawn*, 2B de *Nier: Automata*, El Cazador de *Bloodborne*, Spyro y otros personajes aún por confirmar. La duda es si veremos a Crash Bandicoot aquí o en *Super Smash Bros.*, ahora que se ha confirmado el lanzamiento de *N. Sane Trilogy* para Switch. En cualquier caso, sólo pedimos que Geralt incluya su letal ataque "manspreading en bañera".

■ GOTY 2018 ■ ¿QUÉ BRUJERÍA ES ÉSTA?



SONY FULMINA UN JUEGO DE LIGUES EN PS4 POR MACHISTA

"El simulador de seducción más realista del mundo" según su descripción en Steam (todos mentimos un poco en nuestro perfil) se ha quedado a dos velas en la Store de PS Network, ya que Sony ha decidido cancelar su publicación por su premisa sexista: enseñar técnicas para ligar con mujeres en cafeterías, bares u oficinas. En *Super Seducer: How to Talk to Girls*, que sí está disponible en Steam por 13 euros, el famoso gurú del amor Richard La Ruina (el apellido ya augura éxito seguro) muestra las claves del arte de la seducción para descifrar la psicología de las mujeres y convertirnos en maestros de la labia con el fin de conquistarlas. Algunos usuarios se lo toman con humor y otros lo tachan de guía audiovisual misógina y retrógrada. Nosotros, que ya hemos quedado con Richard, sólo podemos decir que no le hemos vuelto a coger el teléfono. Next.

☐ PREFIERO MORIR SOLTERO ☐ BULO MACHIRULO



Misterio resuelto: Alex Kidd nació como un videojuego de Dragon Ball

La primera mascota de SEGA surgió como una versión alternativa de Son Goku tras perder la licencia de Dragon Ball. De ahí que ambos vistieran ropa roja, lanzaran puñetazos y energía, tuvieran un apetito voraz y usaran el "piedra, papel o tijera".

☐ HE VIVIDO UNA MENTIRA ☐ LA ESTOY VIVIENDO AHORA



UN JUGADOR DE LA NBA FILTRÓ *BLACK OPS IIII* "POR LA GORRA"

En un mundo de "insiders" compitiendo por filtrar anuncios antes que nadie, esta vez ha sido la gorra de un jugador de basket la que ha filtrado el anuncio de *Call of Duty: Black Ops 4*. Su portador, James Harden, de los Houston Rockets de la NBA, fue captado el pasado 7 de marzo por una cámara de la cadena deportiva ESPN vistiendo un chándal de camuflaje y una gorra con un logo formado por cuatro barras naranjas, muy similares a las de *Black Ops III*. Para muchos fue una metedura de pata; para nosotros, marketing encubierto de Activision, que ya "vistió" a otro jugador de baloncesto en 2015 con una camiseta que mostraba el logo de *Black Ops III*. Les va a faltar tela para cuando filtren *Black Ops IIIIIIIIIIIIIIIIII* en 2034.

☐ SERÁ DE LOS LAKERS, DIGO LEAKERS ☐ BLOQUEO DIRECTO

ADIVINA QUÉ NOTICIAS SON REALES Y CUÁLES NO Y LLÉVATE UNA COPIA DE **FAR CRY 5** PARA PS4 O XBOX ONE

PARTICIPA EN: *www.hobbyconsolas.com/concursos/elsensor*

Vuestra sagacidad tiene premio. Entre todos los que acertéis qué noticias de las que ponemos en "La otra cara de la actualidad" son verdaderas y cuáles falsas, sortearemos tres copias promocionales del juego *Far Cry 5*, dos para PS4 y una para Xbox One.



SOLUCIONES del nº 320

1 Verdadero 2 Verdadero 3 Verdadero 4 Verdadero 5 Verdadero 6 Verdadero 7 Verdadero 8 Falso 9 Falso 10 Verdadero

GANADORES de un juego **Shadow of The Colossus** (HC 320)

▸ José Ricardo Guillamón (A Coruña) ▸ Alexandre Fernández (Murcia) ▸ Ángela Estrada

LA COMUNIDAD

Vuestras opiniones sobre la más candente actualidad

MOLA



La revelación de *Super Smash Bros.* de Switch para este año, con los inklings cegados por el sol en forma de logo tras las siluetas de varios luchadores, incluido Link de *Breath of the Wild*. Natsumikka

Y tiene pinta de entrega inédita. Mientras tanto, en Hyrule, Link de la Fiera Deidad, haciéndose selfies con otro fenómeno astronómico: "Ten cuidado, Link... La luna carmesí vuelve a brillar esta noche".

The Division 2, el proyecto más ambicioso de Ubisoft hasta la fecha, con más de mil empleados trabajando en él. Charly Narváez
Que tiemble el imperio Inditex. Esperemos que no nos frían a microtransacciones para pagar tantos sueldos.

Que Bethesda haya lanzado una oferta de trabajo para contratar a un guionista de misiones para... ¿*The Elder Scrolls VI*? Combobreaker
No nos hagamos ilusiones, que antes de eso tienen previsto desarrollar "dos grandes juegos". Aun así, ya hemos enviado el currículum. En cuanto nos fichen os lo chivamos todo.

Que Bluepoint esté trabajando en un remake aún más grande que *Shadow of the Colossus*. Manmach8
¿Más que un coloso? Sólo puede ser el remake de *Giants: Citizen Kabuto*.

Dante como personaje invitado en *Monster Hunter World*, mediante un evento de colaboración. Elías Fragua
En Capcom sí que son unos monstruos promocionando lanzamientos como *Devil May Cry HD Collection*. Ojalá no acabe con dolor de Sparda.

La misteriosa edición limitada de *Inside*: 350 € por una caja cuyo contenido no conoceremos hasta abrirla. Me gusta el riesgo... Irene Herrero
Las cajas de botín han llegado demasiado lejos. Y teniendo en cuenta que las está confeccionando un fabricante de muñecas sexuales, ardemos en deseos por saber qué hay "Inside".

Que lleguen a Switch pepinos como *Crash Trilogy*, *South Park: REP*, *Dark Souls*, *Undertale*... Menos mal que no tiene apoyo third party. Josfínter
Ninguno supera al amiibo de Solaire.



Que Guillermo del Toro se haya llevado el Oscar por "La Forma del Agua". Ahora Kojima tendrá al director ganador de un Oscar haciendo de actor en *Death Stranding*. Carlota Hidalgo

Del Toro debería dirigir la película de *Super Mario Sunshine* y titularla "La Forma del A.C.U.A.C."; una historia de amor entre una princesa que no habla y un fontanero que limpia el chapapote de Ciudad Delfino. Oscar, Palm(er)a de Oro y GOTY asegurados.

NO MOLA



Que *Days Gone* se haya retrasado hasta 2019, cuando Yoshida nos lo había prometido para 2018. Y ni siquiera nos dan una explicación: ¿complicaciones de desarrollo o calendario? Luismi Sanjurjo

Que se la den primero a su protagonista, que va a tener que gastarse más pasta en gasolina para la moto que en munición. Menos mal que *Detroit: Become Human*, *God of War* y *Spider-Man* están al caer.

Que *Fortnite* no tenga juego cruzado entre Xbox One y PS4 porque Sony se empeña en impedirlo. Luis Eric
No vaya a ser que vendan una PS4 menos y 76 millones sean pocas... Quién nos iba a decir que Nintendo se abriría antes que Sony al "cross-play" con *Rocket League* o *Minecraft*.

Que Square Enix nos haya colado la versión cutre para móviles de *Chrono Trigger* en Steam. Rafa Sahuquillo
Por 15 € y con textos como "no apagues el móvil". Se ha PORTado fatal.

La cantidad de refritos tras la Nintendo Direct: *Luigi's Mansion*, *Captain Toad*, *Okami HD*, *Hyrule Warriors*, *Mario & Luigi*... Ibai Allende
No todo son refritos: *Sushi Striker* tiene pescado crudo. Y ojo con *Octopath Traveler*, *WarioWare Gold*, *Mario Tennis Aces*, Travis Strikes Again...

La edición coleccionista de *State of Decay 2*: una máscara de zombi, un dedo USB y un cerebro para sostener la caja metálica, todo por 70 €. Maui
La máscara es para tapar la cara que se te queda al ver que no incluye juego. El cerebro es del creador del pack.

El trofeo platino de *Celeste*. La mano me duele a rabiar. Raúl Cortés
Pues deja de darte bofetadas con ella, que así no es como se consigue.

Que haya tanto juego de calidad en tantas plataformas, con lo bueno que es el monopolio. José Luis Román
Peor es el *Monopoly* en tantas plataformas, con lo malo que es el juego. Por cierto, buen nivel de sarcasmo.

Que ya se filtre TODO. Fran Padialli
Lo que no tiene filtro es el ego de los "leakers" y su sed de casito en redes.



Los cruces de *Final Fantasy* con otras sagas como *Los Sims*, que no pegan ni con cola, en vez de dar noticias sobre el remake de *FF VII*. ¿Qué va a ser lo próximo? Theremín Camboya

Después de los últimos cameos en *Tekken 7*, *Assassin's Creed Origins*, *Half-Life* o este "Final Fantasims" con traje de llama de Noctis para *FF XV* en PC, preparaos para LEGO Final Fantasy, Final Farming Simulator o el gran Final FIFAntasy 19.

Por Gustavo Acero @Gustarfox



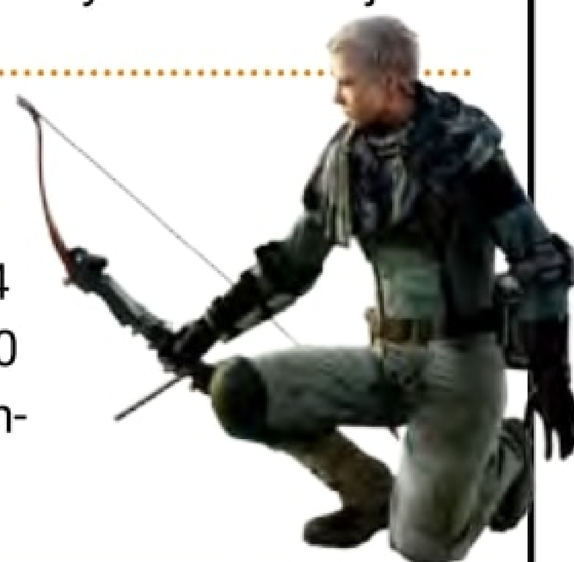


LAS CUENTAS DE LA VIEJA

Ventas de juegos en formato físico en España



17.500 unidades lleva vendidas *Shadow of the Colossus* en PS4. Son buenas cifras para el remake que se ha marcado Bluepoint de la obra maestra de PS2, aunque quedan lejos de los números que alcanzó *Crash Bandicoot N. Sane Trilogy*, que, por cierto, aterrizará en Switch, Xbox One y PC el 10 de julio.



1.950 copias se han vendido de *Metal Gear Survive*, con un reparto de 1.700 para la versión de PS4 y 250 para la de Xbox One. Ni el precio reducido de 35-40 euros ha salvado a este spin-off de una hecatombe anunciada. Imaginamos que muy pronto estará de saldo...



7.000 son las unidades que acumuló *Kingdom Come Deliverance* en sus tres primeras semanas, divididas entre unas 6.000 para PS4 y unas 1.000 para Xbox One. Es una cifra respetable que podría crecer en los próximos meses, dado que Warhorse Studios va a ir lanzando parches progresivamente.



9.000 unidades lleva *Bayonetta 2+1* para Switch en tres semanas. No es una cifra espectacular, en comparación con otros juegos exclusivos de la consola, pero supone doblar ya casi la cantidad que acumuló el juego en Wii U, donde no superó las 5.000 copias.



190.000 copias lleva *Super Mario Odyssey*, que suma y sigue como el juego más exitoso del catálogo de Switch, un puesto que, a priori, no peligra para los próximos meses y que seguramente mantenga hasta el día, aún lejano, en que Nintendo decida lanzar *Pokémon RPG*.



2.850 unidades acumula el remake de *Secret of Mana* en su versión para PS4 (las de PS Vita y PC no han salido en formato físico). Pese a que ha recibido algunas críticas por los cambios introducidos respecto al original de Super Nintendo, son cifras que entran dentro de lo que era previsible.

VIÑETA CONSOLERA

Por **SIGNO**



SUBEN



THE DIVISION 2, anunciado por sorpresa y cuyos detalles se revelarán en el E3. Y Activision ha confirmado que el *Call of Duty* de 2018 es *Black Ops IIII*: lo mostrará el 17 de mayo y se lanzará el 12 de octubre.



DETROIT: BECOME HUMAN y *State of Decay 2*, dos de los exclusivos más potentes de PS4 y Xbox One para esta primavera, tienen ya fecha oficial. Se pondrán a la venta el 25 y el 22 de mayo, respectivamente.



GERALT DE RIVIA saldrá como personaje invitado en *Soul Calibur VI*, junto con un escenario ambientado en Kaer Morhen. Ha ayudado a ello el hecho de que el juego comparta editora, Bandai Namco, con *The Witcher 3*.



NEIL DRUCKMANN ha sido ascendido a vicepresidente de Naughty Dog, como premio a su papel en el estudio. Seguirá involucrado en el desarrollo de *The Last of Us: Part II*, ahora como director creativo.

BAJAN



DAVID JAFFE, padre de la saga *God of War*, ha tenido que cerrar el estudio que creó por su cuenta, The Barlet Jones Supernatural Detective Agenda, tras el fiasco que fue el free-to-play *Drawn to Death*.



EL PRECIO DE 60 € de muchas de las conversiones de Switch, con el agravante de que son más caras incluso que los originales de Wii U en su día, como es el caso de *Donkey Kong* o *Hyrule Warriors*...



LOS ANÁLISIS que no hemos podido llevar en este número por no habernos facilitado las compañías los juegos con antelación. Concretamente, se trata de los de *Far Cry 5* y *Sea of Thieves*.



PS PLUS dejará de incluir juegos mensuales para PS3 y PS Vita en marzo de 2019. En el caso de la portátil, Sony nunca la ha dotado de grandes exclusivos, pero esto es el último clavo en su ataúd.

BIG IN JAPAN









Octopath Traveler

ROL DE HOY CON EL SABOR DE ANTAÑO

PLATAFORMAS
Switch

GÉNERO
Rol

DESARROLLADOR
Square Enix / Acquire

DISTRIBUIDOR
Square Enix (Japón)
Nintendo (Occidente)

LANZAMIENTO
13 de julio

Anteriormente conocido como *Project Octopath Traveler*, Square Enix le ha quitado el *Project* y le ha puesto fecha de lanzamiento mundial: 13 de julio. Y es que, más que un proyecto, *Octopath Traveler* es ya casi una realidad.

Ya ha pasado más de medio año desde que llegó a la eShop la versión de prueba del nuevo juego de rol de los productores de *Bravely Default*, exclusivo para Switch. Una demo que dejó muy buen sabor de boca, y en la que controlábamos al guerrero Olberic y a la bailarina Primrose, dos de los ocho personajes jugables que incluirá el título. Más de un millón de usuarios la han descargado ya, y Square Enix ha escuchado atentamente sus opiniones para mejorar todo lo posible la experiencia de juego mediante numerosos ajustes. Por ejemplo, en la versión final será posible correr más rápido, así como trasladarse automáticamente a zonas ya visitadas, lo cual nos permitirá movernos más cómodamente en el mundo de Orsterra.

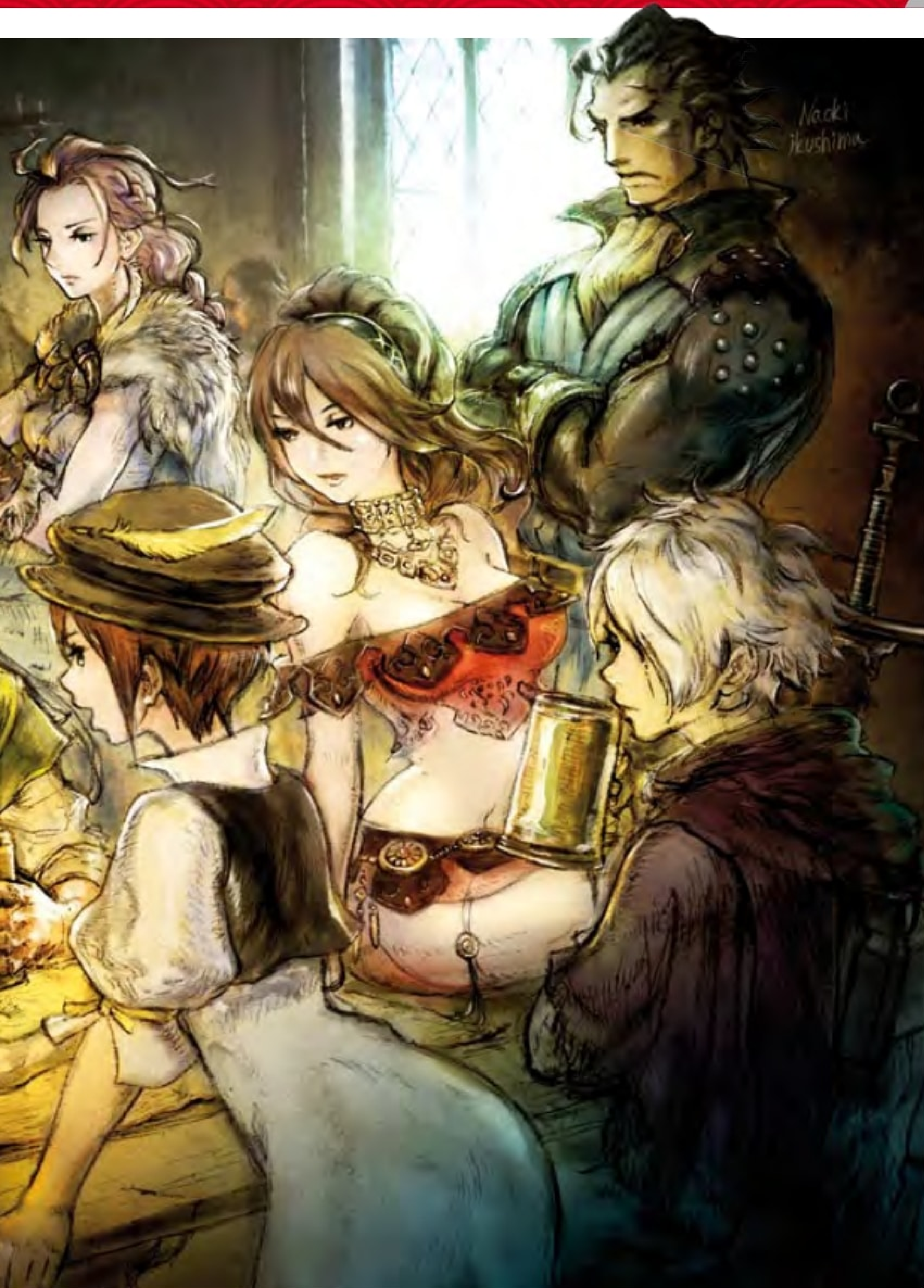
Tressa y Alfyn

El último Nintendo Direct no sólo ha revelado la fecha de lanzamiento del juego, sino también nuevos detalles sobre sus personajes, su mundo y su jugabilidad. Hemos conocido a la mercader Tressa y al boticario Alfyn, dos más de los ocho personajes jugables. Ellos también contarán con "acciones de senda" específicas, formas únicas de interactuar con los personajes que nos encontraremos en las aldeas. Tressa tendrá la acción "Compra", gracias a la cual podremos adquirir todo tipo de objetos raros de otros personajes; y Alfyn dispondrá de "Indagación", que servirá para obtener información detallada de los aldeanos, e incluso rumores que nos darán beneficios (por ejemplo, un descuento en la posada).

En cuanto al sistema de trabajos, cada personaje tendrá uno primario (los que mencionamos antes), pero además podrá combinarlo con un segundo oficio a nuestra elección, lo cual abrirá todo tipo de posibilidades. Por ejemplo, si Tressa combina su trabajo de mercader con el de bailarina tendrá acceso a las armas y armaduras de ambos, y también a sus habilidades de combate.

Y hablando de las habilidades, las iremos desbloqueando poco a poco para cada personaje con los puntos de trabajo que vayamos obteniendo. Tendremos total libertad para elegir el orden con el que aprenderlas, aunque las más demoledoras requerirán un mayor número de puntos. ■





1 **Tressa** podrá usar su acción "Compra" para negociar con multitud de personajes y comprarles objetos, muchos de los cuales no estarán disponibles en las tiendas.

2 **Alfyn** descubrirá los secretos que esconden los vecinos gracias a su "Indagación", y ya sabéis que la información es poder. Por cierto, los textos del juego vendrán traducidos al castellano.

3 **Los combates** serán por turnos, y tendrán algunas similitudes con *Bravely Default*: podremos gastar varios turnos a la vez, con las opciones de estrategia que ello implica. Sin embargo, en este juego será muy importante explotar las debilidades del enemigo y romper sus defensas.

4 **Habrá 8 personajes jugables** con historias entrelazadas. Aunque ya hemos visto el aspecto de todos, por ahora sólo conocemos la identidad de la mitad de ellos.

5 **La estética del juego** es muy retro, inspirada por los píxeles y sprites de la época 16 bits. Pero también aprovecha la alta definición y utiliza escenarios poligonales: es "HD-2D", como dicen sus creadores.

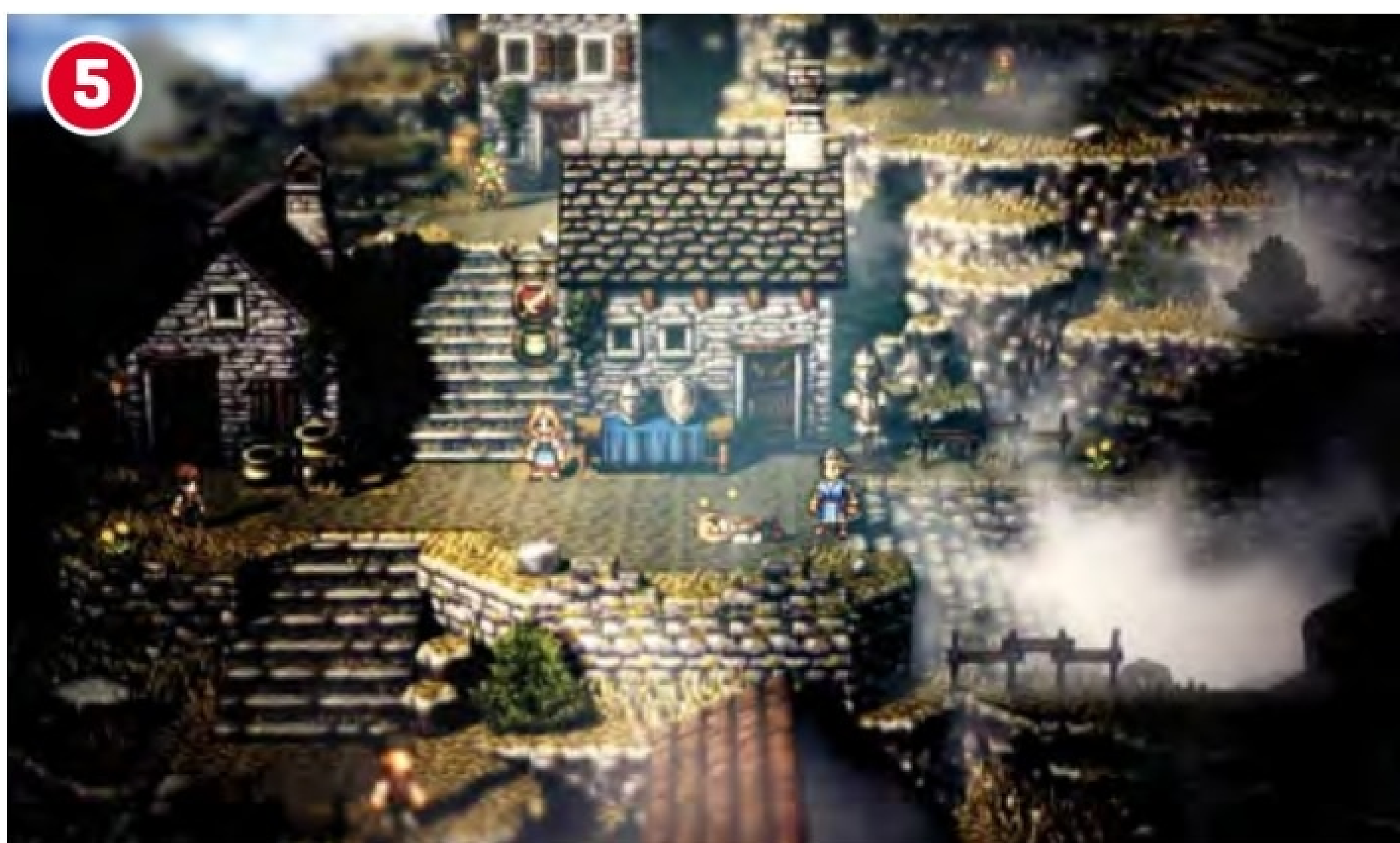
6 **Cada personaje** tendrá su propia subtrama, y se irán conociendo unos a otros a medida que avance la aventura.

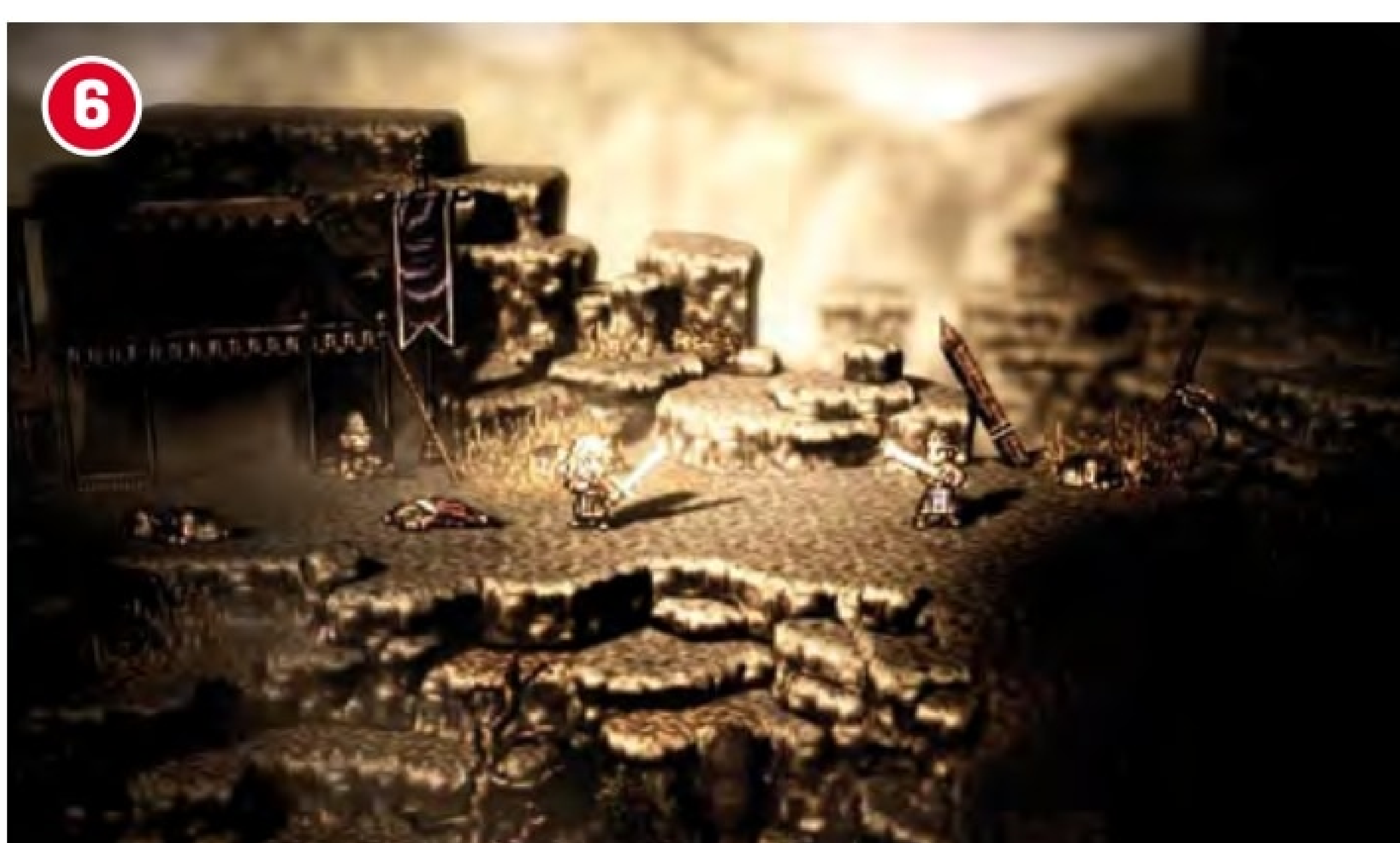


TRAVELER'S COMPENDIUM EDITION

Esta edición especial de *Octopath Traveler* incluirá el juego, un libro desplegable en 3D con compartimentos, un mapa reversible del mundo de Orsterra y una réplica de una de las monedas usadas en el juego. Un montón de cosas chulas, vamos. Eso sí, no traerá el CD musical que sí incluye la edición especial norteamericana, aunque Nintendo ha confirmado que la banda sonora saldrá a la venta por separado en formato digital. En el momento de escribir estas líneas, aún no hay precio ni reservas abiertas de la *Traveler's Compendium Edition*.







MÁS DE UN MILLÓN DE USUARIOS HAN DESCARGADO LA DEMO DEL JUEGO

Aquí TOKIO



46.411 unidades vendidas de **Girls und Panzer: Dream Tank Match** (PS4) en su primera semana en Japón



SaGa: Scarlet Grace saldrá para Switch, PS4, PC y móviles

Esta entrega de la célebre saga *SaGa* (valga la redundancia), de Square Enix, salió para PS Vita en Japón hace ya un año y pico, y ahora hemos sabido que también está de camino para Switch, PS4, PC, iOS y Android. ¿Llegará alguna versión a Occidente?

Las bandas sonoras de Zelda: Breath of the Wild y Xenoblade Chronicles 2, y sus ediciones especiales

Entre otras virtudes, estos dos juegazos de Switch destacan por sus excelentes bandas sonoras. En breve, saldrán ediciones muy especiales de ellas en Japón: la de *Breath of the Wild* tendrá cinco CD, y habrá tres variantes distintas de la de *Xenoblade Chronicles 2*, a cada cual más completa.





Katrielle Layton protagoniza un nuevo anime

Tras deleitarnos con su propio juego para 3DS y móviles, la hija del profesor Layton también será la protagonista de una nueva serie de anime. Su título será *Layton Mystery Detective Agency*, y adaptará la trama del mencionado juego. Empieza a emitirse el 8 de abril en Japón.



El productor de One Piece: World Seeker habla sobre su mundo abierto

Koji Nakajima, productor de este prometedor juego para PS4, Xbox One y PC, ha explicado que un mundo abierto encaja a la perfección con los conceptos de aventura y diversión de *One Piece*. Además, asegura que están cuidando mucho el argumento y las habilidades de goma del prota, Luffy.

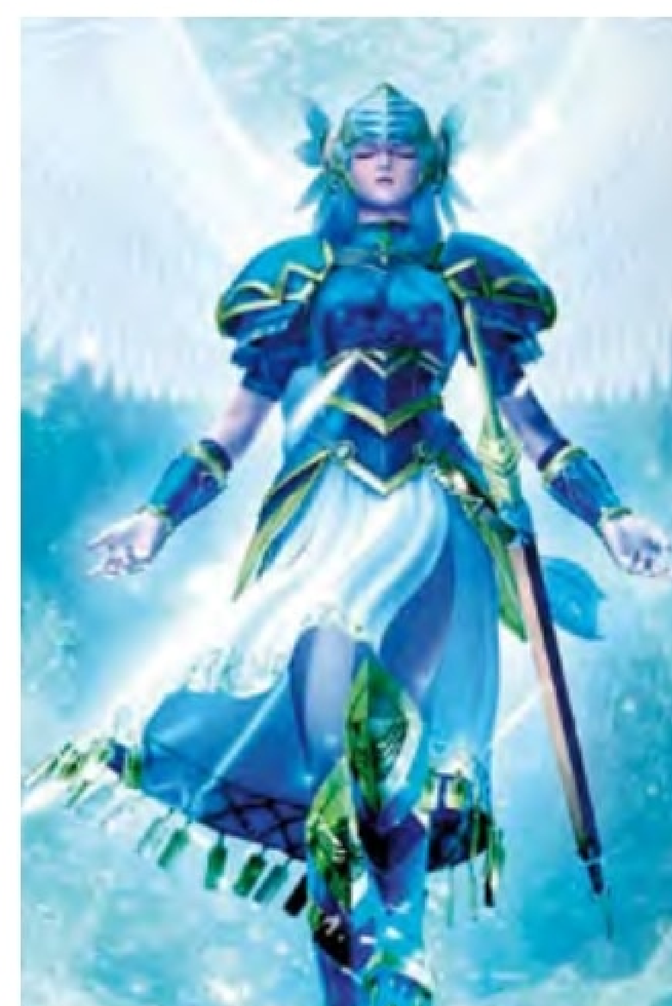
Yo-kai Watch Shadowside, el nuevo anime de la saga

Layton no será el único anime basado en una saga de Level-5 que se estrene en abril, porque la nueva serie de *Yo-kai Watch* también está a punto de debutar en la televisión japonesa. Será una continuación de la última película, que transcurre treinta años después de la serie original.





1.008 páginas tendrá la guía oficial japonesa de **Monster Hunter World**



Valkyrie Profile: Lenneth estará en iOS y Android

Enix (antes de la fusión con Square) y tri-Ace (creadores de *Star Ocean*) lanzaron *Valkyrie Profile* en 1999, un juego de rol muy especial para la primera PlayStation. Años más tarde, llegó una versión mejorada a PSP, con el subtítulo *Lenneth*. Los móviles japoneses recibirán una adaptación de esta versión *Lenneth* en primavera.



Por Ángel Lloret Corresponsal en Tokio

El interés japonés por los personajes artificiales

Si le preguntas a un japonés por qué los personajes (especialmente las mujeres) de los productos de su tierra natal suelen ir tan ligeros de ropa, probablemente no sepa responderte. Y es que las actuales generaciones de nipones han crecido junto con este tipo de diseños. No ven esta sexualización como algo extraño ni fuera de lugar. Nosotros formamos parte de una cultura bastante distinta, por lo que es lógico que algunos de estos diseños nos llamen (de una u otra forma) la atención.



■ Este tipo de sugerentes figuras son el pan nuestro de cada día en Japón, sin que nadie se escandalice.

Japangel no Yakusoku

Un blog que nace con la promesa ("Yakusoku") de contar lo que pasa en Japón...

Normalización

Sabiendo que esto está normalizado, no es de extrañar que, por ejemplo, en Akihabara, sea común ver a padres paseando con sus hijos, pese a la presencia de carteles publicitarios enormes que muestran personajes semidesnudos. Esto también ocurre, como se ve en la imagen, en la sección de videojuegos de las tiendas, que suele estar repleta de portadas y figuras que, como poco, resultan llamativas.

Cuesta imaginar que estas situaciones se puedan dar en países occidentales. Para muestra, un botón. Sólo hay que ver las polémicas que surgieron en Occidente a raíz del diseño de Quiet de *MGSV*, el cual tuvo una recepción neutral, y hasta podría decirse que positiva, en Japón. Otro ejemplo reciente sería el del anuncio de *DoAX3*; incluso páginas web que no tenían relación alguna con los videojuegos, junto con una cantidad inmensa de usuarios de redes sociales, hablaron (negativamente) del título, tildándolo de "videojuego machista". En cambio, en su país de origen, nadie puso el grito en el cielo. En Japón, estos juegos pueden gustar más o menos, pero la diferencia es que, simplemente, deciden ignorar los temas que no son de su interés, en lugar de criticarlos sin comprenderlos. Resulta obvio que se trata de un videojuego que tiene como objetivo el mercado masculino, pero hay otros muchos títulos (y hasta géneros, como el otome) destinados al público femenino. Se podría resumir en que, simple y llanamente, el japonés medio prefiere dedicar su tiempo a sus intereses, y no a los del resto. De igual forma, difícilmente escucharás a un político criticar los videojuegos o asegurar que son la causa de la violencia... De hecho, tanto el Comité Olímpico como el gobierno japonés confían en que los eSports formen pronto parte de los JJ.OO., lo que da a entender su apoyo a la industria.

Artificios y Youtube

Esta aceptación de los personajes artificiales por parte de la sociedad japonesa da lugar a situaciones de lo más variopintas, como la reciente ola de youtubers 3D, es decir, usuarios que usan programas como MMD y modelos 3D para grabar sus vídeos, en lugar de mostrar su propio rostro. Capturan e imitan en tiempo real sus movimientos mediante dispositivos de realidad virtual como HTC Vive, Oculus Rift o Kinect, para así dotar de "vida" a los personajes 3D. El contenido que publican no difiere en demasía del que podemos ver por aquí, pero sorprende la enorme cantidad de seguidores que tienen. La mayoría son chicas que utilizan modelos 3D con "proporciones poco creíbles" para llamar la atención del público masculino. Obviamente, también hay canales de este estilo interesantes, como el de A.I. Channel.

A la sombra de este éxito, han surgido otros muchos canales que tratan de imitarlos. Algunos utilizan moduladores de voz junto con el personaje 3D, lo que hace pensar que quien hay detrás no es una mujer. De hecho, se hizo viral un caso en el que el programa que usaba el usuario en cuestión falló en mitad de un directo y dejó al descubierto su auténtico rostro (efectivamente, era un hombre).

Otros prefieren reírse de la situación y hacen uso de la parodia para grabar sus vídeos, como el de Virtual Kitsune Musume YouTuber Ojisan (lit., Tío Hija Zorro YouTuber Virtual), que no esconde en ningún momento su verdadera identidad: un hombre haciéndose pasar por una especie de "niña zorro". ■

LOS JAPONESES DECIDEN IGNORAR LOS TEMAS QUE NO SON DE SU INTERÉS, EN LUGAR DE CRITICARLOS

EXCLUSIVA GAME

Hazte con la edición Plus ¡sólo en GAME! que incluye contenido físico y digital adicional



*Promoción limitada a 2.000 unidades.

Por **Rafael Aznar** @Rafaikkonen

GO



El hacha Leviatán será más pesada que las Espadas del Caos en su día, pero el sistema de combate estará plagado de posibilidades, como la de poder lanzarla cual bumerán.



Los dioses que harán de jefes finales serán de toma hacha y moja. Éste, que bien podría ser Loki, es uno de los pocos que Santa Monica Studio ha sugerido por ahora.

GOD OF WAR

LOS DIOSES NÓRDICOS PONEN SUS BARBAS A REMOJAR

Hemos ido al Valhalla a jugar las primeras horas de este hack and slash cuyo festín será digno de Odín.

■ PS4 ■ 20 DE ABRIL ■ SANTA MONICA STUDIO (SONY) ■ ACCIÓN

Tras haber visto cómo los dioses griegos eran trasquilados uno tras otro, Odín, Thor, Loki y otras deidades escandinavas han puesto ya sus barbas a remojar, pues un peludo Kratos promete afeitárselas sin miramientos, a golpe de hacha. El 20 de abril, *God of War* se unirá a *Uncharted 4* y *Horizon: Zero Dawn* en el Valhalla de los vendeconsolas de PS4. Hemos jugado ya las dos primeras horas de la aventura y nos sobran los motivos para creer que va a ser uno de los títulos más salvajes y musculosos de la presente generación.

Aunque ha ayudado paralelamente a algunos equipos pequeños, Santa Monica Studio se ha tomado con parsimonia su debut en PS4. La razón es que el cambio generacional le pilló un poco a contrapié, pues su último proyecto había sido *God of War Ascension*, lanzado en 2013, el último gran año de PlayStation 3. Para más inri, fue la entrega más floja de la saga y demostró que la mitología griega estaba ya esquilmada. El estudio tuvo que pensarse muy bien el siguiente paso. Se decidió volver a apostar por el dios de la guerra, pero no sin antes reclutar nuevamente para la causa a Cory Barlog, que había dejado el estudio tiempo atrás. El que fuera director del inmenso *God of War II* volvió con energías renovadas y dispuesto a reinventar una saga cuyo ADN tenía muchos cromosomas suyos.

Padre, hijo y espíritu escandinavo

El regreso del hijo pródigo Cory Barlog fue vital para que este reseteo, para el que se prescindió de toda numeración, tomara los derroteros que tomó. La historia entronca con el final de *God of War III*, pero realmente es un cambio de tercio en toda regla. El volantazo más obvio es el relativo a la ambientación, pues se ha sustituido la mitología griega por la nórdica, donde Kratos ha acabado por razones desconocidas, sobre las que se arrojará luz progre- »



■ La relación paterno-filial entre Kratos y Atreus será la piedra angular del juego. El protagonista se mostrará mucho más comedido que en sus escabechinas griegas.



■ Lejos de limitarse a páramos nevados o roca descarnada, la ambientación nórdica dará pie a todo tipo de entornos, a los que la vegetación dará múltiples tonalidades.





Esta mujer, que vive en el bosque y tiene un gran vínculo con los animales, será uno de los primeros personajes con los que nos toparemos. Nos ayudará muy a menudo.



La tienda de enanos será el lugar en el que mejorar el equipamiento o fabricar otro nuevo. No en vano, su dueño, llamado Brok, afirma haber forjado Leviatán.

» sivamente. El otro giro clave es que el espartano estará acompañado por su hijo, Atreus, lo cual es un planteamiento autobiográfico, motivado por la paternidad de Barlog. Debido a eso, no será el antihéroe que conocíamos, sino que deberá reprimir su ira y ser más humano mientras guía al chico en un viaje cuyo objetivo permanece bajo secreto de sumario.

La narrativa estará mucho más cuidada, y habrá incluso travesías en barca, sin acción. Kratos será un tutor severo, pero se jugará con la contradicción entre su instinto implacable y la ternura que, al fin y al cabo, debería mostrar un padre con su retoño, a lo "Logan". Así, veremos cómo le enseña a cazar o a convivir con la muerte, pero también cómo le calma cuando se violenta, y no faltarán los guiños a un pasado del que el crío no tiene ni idea.

Es un hack and slash, pero muy distinto a los previos

Peso pesado de la acción

God of War es un hack and slash, pero su enfoque es muy diferente al de las entregas previas de la saga. Para empezar, se ha abandonado la perspectiva semifija para apostar por una cámara a la espalda muy cercana, que se puede rotar libremente. Esto ha traído consigo el fin del salto libre, aunque Kratos aún puede trepar por salientes. Otro cambio radical es el relativo a las armas, pues las Espadas del Caos han dejado paso a un hacha llamada Leviatán, algo más lenta, pero mucho más contundente.

En las dos horas iniciales, la nueva jugabilidad nos ha cautivado ya por completo. De primeras, llama la atención el nuevo mapeado de botones, muy apoyado en los gatillos. R1 y R2 sirven para golpes rápidos y fuertes, mientras que L1 se usa para bloquear con un escudo y L2 para apuntar y poder lanzar el hacha. En cuanto a los botones clásicos, la equis sirve para esquivar, el cuadrado es para indicarle a Atreus a qué enemigo acribillar a flechazos (cada tres "tiros", habrá un tiempo de recarga) y el triángulo permite recuperar el hacha tras haberla arrojado lejos. Además, con la cruceta, podemos hacer giros de 180º con rapidez y, con R3, realizar ejecuciones (ya no hay QTE).

El sistema de combos es magnífico. Aunque sea menos frenético, el ritmo con el que se encadenan los hachazos es muy fluido, pero aún mejor que eso es la opción de arrojar el arma contra los enemigos como si fuese un bumerán, por dos motivos. Por un lado, eso abre un segundo estilo de combate, pues, mientras no estamos armados, podemos golpear con los puños y activar la ira espartana, que viene a ser un modo turbo asociado a una barra que hay que recargar. Por otro lado, al lanzar el hacha, podemos clavársela a un enemigo y deci-







En los compases iniciales de la aventura nos toparemos con varios gigantes, que harán las veces de minijefes, hasta que estemos listos para enfrentarnos a los dioses. La clave será esquivar el "estilete" con el que embestirán.



Lejos de ser una molestia, Atreus será otro recurso más a la hora de luchar, hasta el punto de que algunos enemigos sólo serán vulnerables a sus flechas.

dir cuándo queremos que vuelva a nuestras manos... golpeando a toda alma viviente que pille por el camino. Asimismo, hemos podido comprobar ya que el hacha, que tendrá diversos ataques rúnicos y el poder de congelar, servirá también para resolver puzles, interactuando con diversos mecanismos. Como colofón, habrá un completo sistema de experiencia y dinero que permitirá mejorar las estadísticas del protagonista y adquirir tanto equipamiento como nuevas habilidades.

Ante lo desconocido

Santa Monica ha llevado a cabo una política de comunicación muy sutil y, gracias a ella, apenas se sabe nada del juego, ni siquiera si habrá otras armas aparte de Leviatán o los previsibles poderes sobrenaturales. Lo único que se ha dejado caer es que Kratos llevará la cabeza de Mímir, pero no su utilidad. Tampoco ha soltado mucha prenda sobre los dioses a los que nos enfrentaremos, pero contad con que habrá muchos y de un tamaño gigantesco. Conocer qué apariencia tienen Odín, Thor »



Atreus siempre acompañará a Kratos y podremos indicarle a qué enemigo disparar con su arco. Eso sí, no habrá modo cooperativo.



La iluminación estará realmente cuidada, y la anatomía de Kratos nos dejará de piedra con sus venas a flor de piel, sus músculos o los canosos pelos de su barba.



Mímir, un dios que se califica a sí mismo como "el hombre más listo que hay", nos instará a cortarle la cabeza, al estilo de Medusa. ¿Qué poder nos otorgará?

» o Loki promete ser una de las mayores sorpresas del juego. Por lo pronto, en los compases iniciales, nosotros sólo nos hemos topado con dos tipos de enemigos comunes, unos resucitados llamados draugr y unos espectros llamados apariciones, así como con un primer jefe sorprendente, que no os revelaremos, y con dos gigantes que hacían las veces de minijefes. No obstante, está confirmado que Midgard estará poblado por valquirias, lobos, serpientes, cuervos, dragones y cualquier criatura que quepa esperar del imaginario escandinavo. Cory Barlog afirma que el juego dura, como poco, veinticinco horas, por lo que, a priori, apenas hemos arañado su helada superficie.

En relación con eso, aunque la aventura será lineal, los escenarios tendrán algunas rutas secretas por las que llegar a ciertos santuarios ocultos. Además, habrá decenas de coleccionables, en forma de cofres, cuervos, máscaras, cuernos, tiendas, manzanas que aumentarán la salud... Del mismo modo, habrá infinidad de objetivos secundarios de oro, plata y bronce, que nos instarán a jugar usando diversos estilos, como los típicos de matar a "x" número de enemigos de una determinada manera.

Un juego de autor bárbaro

Como si de un director de cine se tratara, Cory Barlog quería que *God of War* fuese un plano secuencia, es decir, que estuviera "rodado" en una única toma, sin cortes, fundidos a negro o cambios de plano. Eso ha implicado eliminar los tiempos de carga (u ocultarlos, al menos, con escenas de transición) y, sobre todo, hacer que el mundo del juego esté interconectado de principio a fin, lo cual es una tarea de diseño titánica, al alcance de muy pocos estudios.

El acabado gráfico quizá esté un peldaño por debajo del de *Uncharted 4*, pero hará gala de unos modelados anatómicos de infarto, así como de unos paisajes cuya dirección artística será exquisita, con bosques, montañas heladas, cuevas, ruinas... Para Santa Monica, el cambio de la cámara ha supuesto también un nuevo paradigma, pues en PS2 y PS3 sólo necesitaba diseñar parcialmente los escenarios. La música, compuesta por Bear McCreary, apostará por épicos temas orquestados, y el doblaje al castellano también estará muy cuidado, con Rafael Azcárraga y Ramón de Arana como Kratos y Atreus. La voz de este último puede sonar algo estridente al principio, pero el oído se acaba acostumbrando a su timbre.

Tras conquistar el Olimpo a sangre y fuego, Kratos amenaza ahora con tomar el Valhalla, y sabe Odín que su hacha no se anda con contemplaciones. Van a rodar cabezas. ■

HACER UN PLANO SECUENCIA ES UNA TAREA DE DISEÑO TITÁNICA

HABLAMOS CON CORY BARLOG

Director de *God of War*



«NECESITABA UNA MITOLOGÍA QUE PERMITIERA TENER A KRATOS Y ATREUS UN POCO AISLADOS»

¿Cómo te sentiste cuando el estudio te pidió que volvieras a ser el director de un *God of War*?
Llevaba mucho tiempo hablando con Shanon Studstill, la jefa del estudio, y, cuando finalmente lo decidimos, fue un momento maravilloso. Pensé: "Esto es lo que tengo que estar haciendo".

¿Cómo entronca esta nueva entrega con el final de *God of War 3*, que era un poco críptico?
Fue críptico a propósito. A través del viaje, se contará parte de esa historia. Hay que decidir cuánto se le va contando a Atreus, por lo que muchos aspectos irán saliendo. Han sucedido cosas entre el final de *God of War 3* y el principio de éste, pero, por ejemplo, se han contado cosas también en otros soportes, como los cómics.

¿Por qué elegisteis la mitología nórdica?
Por muchas razones. Estuve repasando todas las mitologías, sabiendo que quería contar una historia centrada en la relación de Kratos y Atreus. Necesitaba una mitología que permitiera tenerlos un poco aislados, y la nórdica empezó a posicionarse con esos parajes tan fríos y solitarios, que eran perfectos para lo que yo quería.

¿Tiene el juego un final muy cerrado o hay margen para secuelas en esta misma mitología?
Sí, hay potencial, claramente. Una vez hayas jugado todo el juego, lo entenderás perfectamente.

Quizá es demasiado obvio, pero... ¿podría haber un *God of War II* con Atreus como protagonista, por una hipotética muerte de Kratos en éste?
Es una teoría interesante, pero... todo se responde en este juego, como ya he dicho.

¿Habría sido diferente este juego si no hubieras sido padre antes de empezar el desarrollo?
Creo que sí, porque, cuando regresé al estudio y estaba en los primeros pasos de crear el nuevo material, si no hubiera sido padre en aquel momento, quizás habría ido en otra dirección.

Mucha gente ha comparado este *God of War* con *The Last of Us*, por la importancia de la narrativa o el hecho de que haya un adulto fuerte y un niño como protagonistas. ¿Te gusta esa asociación?
En general, la gente intenta hacer esas conexiones con lo que le es desconocido. Cuando juegas a ambos, te das cuenta de que son muy distintos. Sí, hay un adulto y un niño, pero no son iguales. Para mí, Naughty Dog tiene una cantidad de talentos inmensa. Son extraterrestres que han venido aquí para enseñarme a ser mejor a mí, porque el trabajo que hacen es excepcional.

Hay gente a la que no le convence la nueva perspectiva de la cámara, por cosas como que Kratos no pueda saltar. ¿Qué le dirías?
Que juegue. Cuando lees acerca de algo en internet o ves un vídeo, no estás jugando al juego. Simplemente, recibes información, pero jugar es una experiencia muy distinta. Sé que algunas personas tienen problemas con los cambios y las cosas nuevas, pero el cambio nos ha dado muchas cosas buenas a lo largo de la historia. Si uno está abierto a nuevas experiencias, puede descubrir muchas cosas que disfrutar en este juego.

¿Cuántas horas harán falta para acabar el juego?
Hemos hecho pruebas con grupos de veinte personas y hemos visto que el promedio es de 25 a 35 horas, de unos seis días jugando durante mucho tiempo, y me refiero a hacerlo todo.

En ese sentido, ¿hay algún modo extra, como el típico con diversos desafíos, por ejemplo?
Sí, pero no son modos como tal. Son desafíos similares a los que ha habido en otros juegos, pero los hemos integrado en el mundo del juego.

¿Considerasteis la posibilidad del cooperativo en algún momento, teniendo en cuenta que siempre hay dos personajes en pantalla?
Sí, hablamos al comienzo con los programadores, en plan: "Alguien podría coger otro mando y hacer de Atreus". A uno casi le dio un infarto. Tuvimos que aprender a gatear antes de correr.

«HABLAMOS DEL COOPERATIVO AL COMIENZO: A UN PROGRAMADOR CASI LE DIO UN INFARTO»

¿Cómo de difícil ha sido hacer que el juego entero transcurra en una sola toma, sin cortes? ¿Cómo habéis coordinado a los diferentes equipos del estudio para lograr algo así?
Ha sido uno de los desafíos más difíciles del juego, porque somos mucha gente, trabajamos con estudios externos para algunas tareas... Nos ha costado mucho crear esa "coreografía". Ha valido la pena, pero ha costado muchísimo. Requiere mucha comunicación y mucha planificación. Yo he mejorado a la hora de saber exactamente lo que necesito, porque no tuve otro remedio.

Ya con la experiencia acumulada, ¿volverías a emplear ese recurso en una futura entrega?
Sí, sin ninguna duda. Si yo quiero contar una historia íntima y quiero que encaje, sí. Si hago otra cosa, sería otro tipo de juego.

¿Puede ser éste el techo técnico de PlayStation 4 ahora mismo? Porque cosas como la del plano secuencia no las hace, por ejemplo, *Uncharted 4*.
Es algo muy importante, pero hay tantos juegazos que, para mí, es difícil opinar. Tengo tantos compañeros que hacen juegos maravillosos que me siento orgulloso de ser parte de esto.

Siendo un juego de la mitología nórdica, podríamos pensar que todo va a ser nieve o colores grises y marrones. ¿Cómo os las habéis apañado para que los entornos sean variados?
Quería que el juego nos hiciera sentir como en un sueño de niño, de explorar un mundo nuevo. Por eso tocamos la mitología nórdica. Pero se trata casi como de meterse en un mundo extraterreste, de maravillas y de cambios. Tengo un gran equipo artístico y de desarrollo que me ha permitido hacer todo eso. En el final de la demo que habéis probado, por ejemplo, hay una casa encima de una tortuga gigantesca.

¿Cuál ha sido la aproximación para la música?
La música es algo que me enorgullece. Me reuní con Bear McCreary y lo engañé para que trabajara con nosotros. Es el compositor de "The Walking Dead", "Outlander" o "Battlestar Galactica", y yo era un gran fan suyo antes de empezar el juego. La música que ha compuesto es asombrosa, pero el quid de la cuestión es la conexión creativa que tuvimos entre los dos. Parecía que él podía acabar mis frases de forma creativa. No me imagino el juego sin su música. Parecería algo incompleto. Es como la mitad de su corazón.



LOS VIDEOJUEGOS SE VUELVEN JUGUETES DE NUEVO

Por si su "hibridez" no hubiera sido ya una revolución suficiente, el 27 de abril Switch nos volverá a sorprender con Nintendo Labo, una genial simbiosis entre el pasado y el futuro

Si de echar la imaginación a volar se trata, ninguna compañía ha arriesgado nunca tanto como Nintendo, sobre todo en los últimos años, una vez aparcada la batalla gráfica con Sony y Microsoft. Claros ejemplos de ello fueron DS, con su pantalla táctil, sus entrenadores mentales o sus "cursos de idiomas", y Wii, cuyo control por movimiento causó furor. En la siguiente generación, se intentaron dos nuevas revoluciones, con el efecto tridimensional de 3DS y el tabletomando de Wii U, pero ninguna de las dos ideas funcionó. La segunda, de hecho, se tradujo en un auténtico descalabro.

Sin embargo, Nintendo no cejó en su empeño por inventar nuevas formas de jugar y volvió a dar con la tecla con el concepto híbrido de Switch. Nadie preveía tal éxito... ni tampoco que ésa no sería la única revolución que traería consigo la consola. El 27 de abril, llega otra, Nintendo Labo, pensada a priori para niños (y para sus padres), pero que también cautivará, seguro, a muchos adultos. Inicialmente, habrá dos kits, el de Robot (74,95 €) y el Variado (64,95 €), pero llegarán más en el futuro.

TECNOLOGÍA PUNTA... DE CARTÓN

Labo supondrá una nueva forma de disfrutar de Switch, que combinará construcción y videojuegos. Cada caja incluirá un software con una o varias experiencias de juego, así como planchas de cartón que habrá que ensamblar, con ayuda de las instrucciones que se desplegarán en pantalla, para construir figuras llamadas Toy-Con. Esos juguetes servirán como mandos de control o como experiencias en sí mismas, gracias a la integración de los Joy-Con, cuyas características exprimirán. Lejos de ser simple cartón, cada Toy-Con tendrá un diseño determinado para dar un uso jugable al sensor de movimiento, la cámara infrarroja o la vibración HD. Además, la idea es que el usuario experimente e invente nuevas formas de jugar. Como antaño, los videojuegos vuelven a ser juguetes... y viceversa. ■

KIT DE ROBOT
LA MOCHILA ROBÓTICA

Mastodóntico: sólo así se puede calificar al Kit de Robot de Nintendo Labo, una pequeña y sesuda obra de ingeniería que nos hará sentir como una mole de metal. El núcleo principal del pack estará compuesto por una mochila que habrá que colgarse a la espalda, a cuyos compartimentos se unirán un sistema de poleas y correas para los brazos y otro para las piernas. Además, habrá un visor para la cabeza. Así, gracias al giroscopio de los Joy-Con, cualquier mínimo movimiento que hagamos con las extremidades se replicará instantáneamente en la pantalla: andar, girar el cuerpo, dar puñetazos y patadas...

De todas las experiencias de Labo anunciadas por ahora, ésta es la única pensada para ser disfrutada en el modo TV de Switch, dado lo aparatosa que es (se necesitan un par de metros para poder moverse con holgura). Una vez ejecutada la tarjeta de software, nos encontraremos con varios modos de juego en los que dar rienda suelta a la destrucción.

En el modo principal, tendremos que arrasar una ciudad, en busca de la mayor puntuación. Para ello, además de ejecutar diferentes tipos de puñetazos y patadas, podremos volar extendiendo los brazos, convertirnos en tanque arrodillándonos o pasar a un modo en primera persona bajándonos la visera. Aparte, habrá un modo con desafíos y otro de combates para dos jugadores (se necesitarán sendos kits). Finalmente, habrá un taller para personalizar el robot metiendo en la mochila unos tornillos que ejercerán de engranajes. ■





PROJECT GIANT ROBOT, EL PRIMER TORNILLO

En el E3 2014, Shigeru Miyamoto presentó *Project Giant Robot*, una demo técnica que experimentaba con las posibilidades del sensor de movimiento del Gamepad de Wii U, para convertirnos en un enorme robot. Nunca más se supo... hasta el anuncio del Kit 02 de Nintendo Labo, que recupera el concepto y le da mucho más empaque, merced a un Toy-Con multifuncional que requiere el uso de todo el cuerpo.

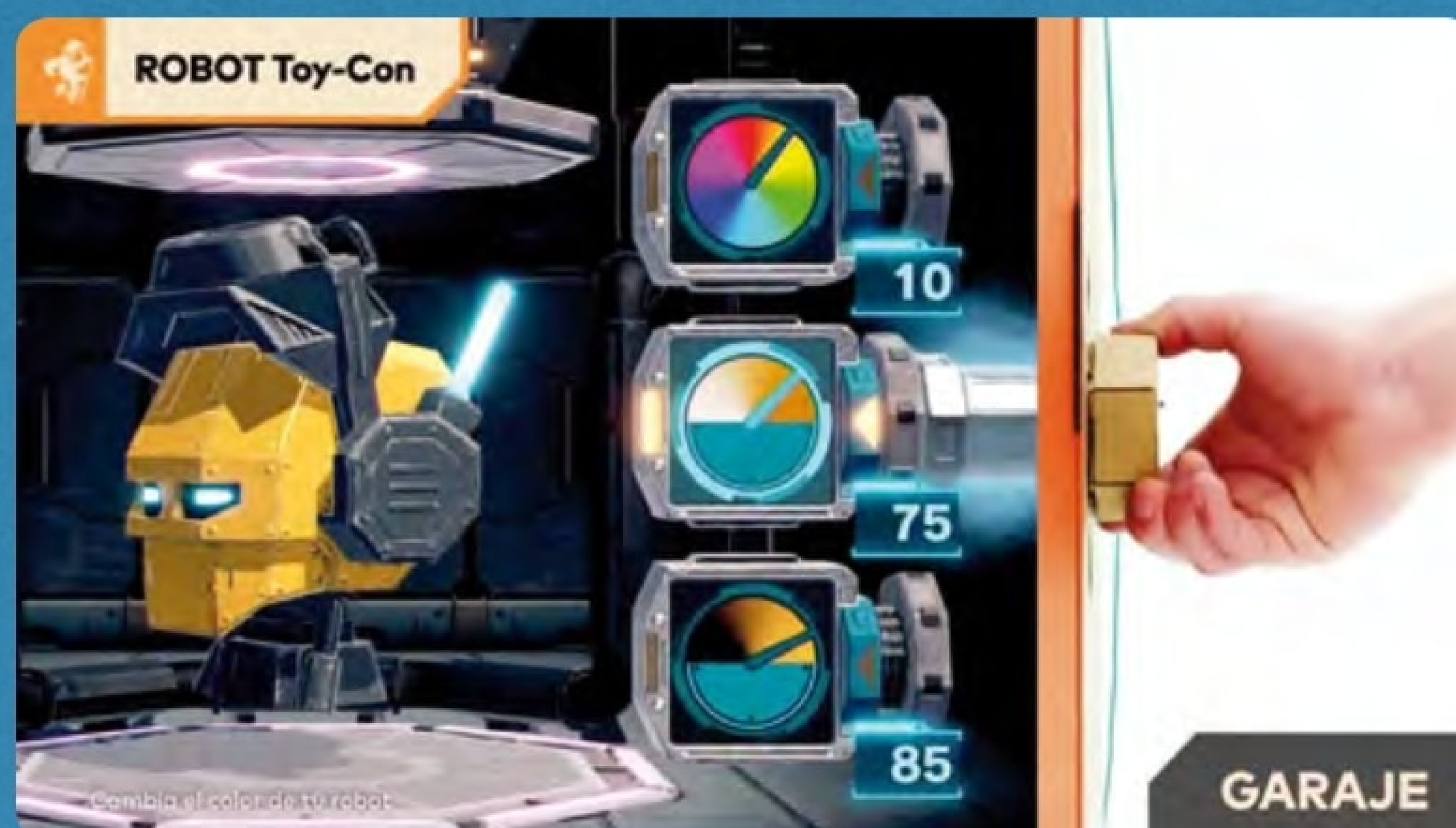


Los Toy-Con serán de cartón mate, para que podamos decorarlos a nuestro gusto. La propia Nintendo venderá kits de personalización con pegatinas, plantillas y cinta adhesiva.









KIT VARIADO REPÓKER JUGUETERO

La polivalencia será la seña de identidad del Kit variado de Nintendo Labo. Frente al Kit de robot, que incluirá un solo "periférico", éste incluirá la friolera de cinco. El hecho de que cueste 10€ menos podría hacer pensar que es más básico, pero, en realidad, sus Toy-Con prometen dar aún más juego, pues tienen también mucha ingeniería detrás y, sobre todo, ofrecerán experiencias de lo más variopintas, todas las cuales se jugarán con la Switch fuera del dock. Quizá no se puedan considerar juegos en sí mismas, pero llamarlas "minijuegos" no les haría justicia.

Para empezar, tendremos una caña de pescar extensible y con carrete, de modo que la pantalla hará de océano. Después, estará el antenauta, un vehículo impulsado por la vibración HD de los Joy-Con (como peculiaridad, la tablet de Switch, que irá por separado, será el mando de radio-control). En tercer lugar, habrá un piano con el que componer música y hacer diversos arreglos. En cuarto lugar, estará la moto, que nos ofrecerá un manillar funcional y dos miniperiféricos adicionales. Finalmente, tendremos una casa, dentro de la cual vivirá un pequeño ser con el que podremos interactuar de varias formas. ■



CAÑA DE PESCAR

Una cuerda que unirá este Toy-Con y la pantalla de Switch hará las veces de sedal, que podremos mover a un lado y a otro, en busca de peces hambrientos. Cuando piquen, habrá que recoger el carrete a toda velocidad. Así, dependiendo de a qué profundidad pesquemos, atraparemos diferentes tipos de peces, que podremos coleccionar en nuestro acuario. Asimismo, se podrán crear especies propias, recortando figuras en papel para escanearlas y, luego, añadir diseños a nuestro gusto.

ANTENAUTA

Como si de un coche por radiocontrol se tratara, este juguete se podrá mover en cualquier dirección gracias a la vibración de los Joy-Con, algo que gestionaremos a través de la pantalla táctil de Switch. También habrá un piloto automático que evitará cualquier obstáculo, gracias a la cámara infrarroja del mando derecho. Si tenemos dos pares de Joy-Con (y una única consola), podremos montar batallas entre dos antenautas, en las que habrá que tratar de derribar al del rival, haciendo uso de diversos cabezales.





PIANO

Un piano de verdad es muy caro, pero no vais a encontrar un sucedáneo mejor que esta miniatura con teclas funcionales. No sólo podremos crear melodías propias (incluso generando vibraciones con sólo moverlo), sino que también se incluirá un completo estudio de grabación, que permitirá insertar diales y tarjetas de ritmo, modificar tonos, generar efectos (envolvente, reverberación, octava)... Asimismo, se incluirá una batuta para unirla al Joy-Con izquierdo y, así, poder dirigir y marcar el tempo de las composiciones musicales que hayan salido de nuestra creativa mente.







MOTO



Este manillar dejará las partidas más intensas del kit con sus carreras de motos. Insertando los Joy-Con en cada lado, tendremos una empuñadura para el acelerador y otra para el freno, de modo que el giro se realizará inclinando el cuerpo hacia los lados, a lo que se añadirá la posibilidad de hacer caballitos levantando el Toy-Con entero en vertical. Aparte, se incluirán un escáner y una minimoto que servirán para crear pistas propias, bien calcando el perfil de cualquier objeto o trazando giros en el aire. Además, podremos personalizar varios aspectos de esos circuitos, como la anchura, la inclinación o la meteorología.







CASA

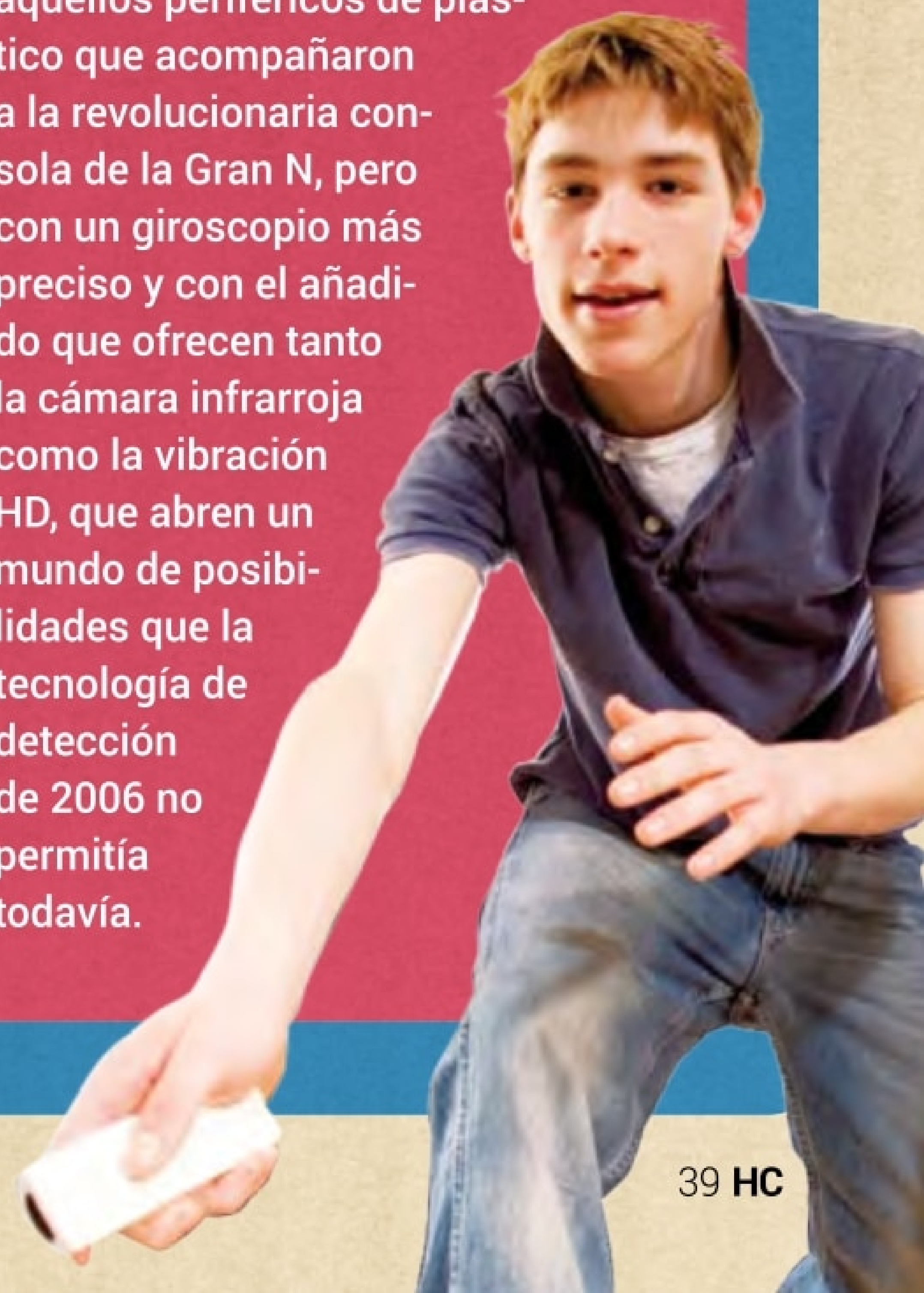


La arquitectura de esta vivienda albergará unos cuantos trucos. En su interior, habitará una simpática criatura con la que podremos interactuar de múltiples maneras. Para empezar, la casa contará con varias ranuras en las que podremos insertar una serie de interruptores, como un botón, una manivela, una llave o un cable de transmisión, que permitirán hacer cosas como apagar la luz, provocar una inundación o generar un portal interdimensional. Además, la habitación se podrá alterar, por ejemplo introduciendo varios de esos interruptores al unísono. Pero, sin duda, lo mejor serán los pequeños minijuegos que protagonizará la criatura, como uno de derribar bolos, otro de saltar a la comba o uno en el que irá a bordo de una vagoneta minera.



EL WIIMOTE, EL PRECURSOR

Los Joy-Con son una parte imprescindible de Nintendo Labo y, a su vez, una evolución del mando de Wii, por lo que algunas mecánicas de las cinco experiencias del Kit 01 recuerdan a todos aquellos juegos fundamentados en controles por movimiento. Los propios Toy-Con parecen una versión 2.0 de todos aquellos periféricos de plástico que acompañaron a la revolucionaria consola de la Gran N, pero con un giroscopio más preciso y con el añadido que ofrecen tanto la cámara infrarroja como la vibración HD, que abren un mundo de posibilidades que la tecnología de detección de 2006 no permitía todavía.



Por **Bruno Sol** @YeOldeNemesis



THE C64

EL MITO HA VUELTO

El legendario ordenador de 8 bits regresa en versión Mini, con 64 juegos instalados en memoria y conexión por HDMI

LANZAMIENTO 13 DE ABRIL **PRECIO 79,99 €**

Reinó en 17 millones de hogares (según las cifras reflejadas en el libro Guinness) y compitió encarnizadamente con el ZX Spectrum y el Amstrad CPC por el corazón de toda una generación de jugadores. Ahora, el mítico Commodore 64, lanzado originalmente en 1982, regresa de la mano de Retro Games Ltd y Koch Media, en versión Mini y con una calidad de imagen con la que jamás llegamos a soñar en los años 80, gracias a su salida HDMI y una resolución de 720p. Podrás reencontrarte, o descubrir (si aún no habías nacido en los 80), 64 clásicos de la edad de oro de la microinformática, rescatados del catálogo de colosos del calibre de Hewson, EPYX, Gremlin Graphics, Mikrogen, Odin, Martech o Thalamus. Sus dos puertos USB te permitirán conectar tanto el joystick incluido de serie (cuyo diseño recuerda al legendario Competition Pro) como cualquier otro mando USB (para jugar a dobles) e incluso podrás enchufarle un teclado externo para revivir los inicios de la informática con el BASIC de C64 (dado el reducido tamaño del ordenador, su teclado no es funcional).

REPLETO DE SORPRESAS

Retro Games Ltd, el fabricante de THEC64 Mini, ha ido más allá del simple concepto "plug and play" para dotar a esta pequeña maravilla de un montón de opciones con las que satisfacer tanto a los mitómanos del ordenador original como aquellos que quieran descubrir cómo eran los albores de



FORMATOS DE PANTALLA





THEC64 Mini ofrece seis modos de visualización: Pixel Perfecto, Pixel Perfecto CRT, Europeo 4:3, Europeo 4:3 CRT, Norteamericano 4:3 y Norteamericano 4:3 CRT. Podrás ver los juegos con una calidad de imagen perfecta (a lo emulador), con distintos anchos de pantalla, o revivir la estética de las televisiones de tubo, gracias al filtro CRT.

MANDOS EXTRA



A través de sus dos puertos USB podrás conectar el joystick incluido de serie (lo más recomendable, ya que permite acceder a todos los menús) pero también podrás enchufar cualquier otro mando USB para jugar a dobles. O un teclado externo.

BASIC





Enchufar un teclado USB externo no sólo te ahorrará tener que activar el teclado virtual a la hora de ejecutar algunas opciones de los juegos. También sirve para exprimir uno de los mejores extras de THEC64 Mini: el BASIC original de C64. Podrás teclear programas... e incluso grabarlos, usando sus cuatro slots de memoria.

MINI

los videojuegos domésticos. Para empezar, THEC64 Mini permite elegir entre seis formatos de pantalla con los que podrás disfrutar de una nítida imagen "pixel perfect" o revivir el encanto de las televisiones de tubo gracias a un eficiente filtro CRT. Incluso se puede elegir entre la resolución PAL y la NTSC (a 50 o 60 Hz, respectivamente).

Podrás grabar partida en cuatro slots diferentes para cada juego o activar, en todo momento, un teclado virtual en caso de que no tengas uno físico a mano. Todas estas opciones son accesibles a través de los cuatro pequeños botones que hay en la parte inferior del joystick (que incorpora además otros cuatro botones en la parte superior).

THEC64 Mini se alimenta a través de un cable Mini USB que puede conectarse a un adaptador de corriente externo (no incluido), aunque lo más práctico es enchufarlo directamente al puerto USB del televisor, al estilo de la NES/SNES Mini. Tanto el cable HDMI como el USB/Mini USB (ambos incluidos) tienen una longitud de 1,2 metros, por lo que lo más práctico es dejar THEC64 Mini cerca del televisor. Los 1,5 metros de longitud del cable »

GUARDANDO PARTIDA

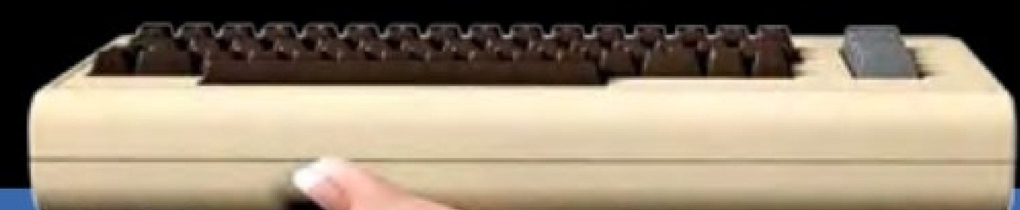


Al igual que hizo Nintendo con NES y SNES Mini, Retro Games Ltd ha incorporado en THEC64 Mini la posibilidad de grabar partida en todo momento, con cuatro slots distintos para cada juego. Ay, si hubiéramos tenido algo parecido en la década de los ochenta.

COMPARATIVA



THEC64 Mini recrea al milímetro el diseño del ordenador de Commodore. Dado que está reducido a un 50% del tamaño original, su teclado no es funcional (habría que ser David el Gnomo para teclear con él). A la izquierda podéis comparar el tamaño del ordenador de 1982 con el de su descendiente de 2018.



» del joystick (cuyos botones permiten acceder a todos los menús y opciones) te garantizan que podrás jugar a tu antojo desde el sofá sin tener que levantarte para cambiar de juego.

REVIVE LOS CLÁSICOS

Pero sin duda, lo más importante de THEC64 Mini son los 64 títulos incluidos en memoria. En la página de la derecha podéis ver la lista completa. Si por algo destacó el C64, además de por las impresionantes melodías que ejecutaba su chip de sonido SID (prepárate para disfrutar de las músicas creadas por Rob Hubbard y David Whittaker, entre otros), era por desplegar unos planos de scroll maravillosamente suaves, que despertaron no pocas envidias entre los usuarios de otros ordenadores de 8 bits. Ambos aspectos están presentes en una selección que incluye auténticos clasicazos: *Nebulus, Ranarama, Cybernoid I* y *II*, los *Speedball* de The Bitmap Brothers, las gamberradas de *Skool Daze*, tres joyazas de Odin *(Heartland, Nodes of Yesod y Arc of Yesod*), *Star Paws* (y sus extraordinarios planos de scroll), el legado de la inolvidable EPYX (*Impossible Mission I* y *II, Summer, Winter, California* y *World Games*), *Everyone's a Wally* (una de las primeras creaciones de David Perry) o la obra del grandísimo Andrew Braybook (*Paradroid, Uridium, Alleykat*...). Retro Games Ltd ha confirmado que habrá actualizaciones de software que se instalarán a través de una memoria USB, así que crucemos los dedos, porque puede que la selección de juego aumente en un futuro. De momento, tenemos suficiente munición con la que alimentar nuestra nostalgia. Ahora sólo falta comprobar si conservamos los reflejos de antaño y somos capaces de superar el reto del joystick, ese juez implacable. ■



TECLADO VIRTUAL

En caso de no disponer de un teclado USB externo, siempre podrás recurrir al teclado virtual que incorpora THE64 Mini. Desde los botones inferiores del joystick podrás activarlo en pantalla. No es muy útil para el BASIC, pero te salvará de un apuro en los menús de más de un juego del catálogo.

AVENTURAS

En este apartado hemos englobado experiencias tan variadas como la acción ninja de *Avenger*, la videoaventura pura y dura de *Everyone's a Wally*, la mezcla de puzles y plataformas de los inolvidables *Impossible Mission*, las gamberradas estudiantiles de *Skool Daze* o el RPG puro y duro de la trilogía *Temple of Apshai*.



DEPORTES

En este apartado reina, por motivos evidentes, la inolvidable EPYX, que nos brindó joyas como *Winter Games, Summer Games II, California Games, World Games* o el menos conocido *Street Sports Baseball*. Pero además, podrás picarte con un amigo con las dos entregas *de Speedball* o el judo de *Uchi Mata*.



PLATAFORMAS

Desde veteranos del calibre de *Jumpman* o *Gibby's Day Out* (una de las primeras obras del gran Andrew Braybrook) hasta iconos del género como *Monty Mole* (presente en dos entregas), pasando por joyazas de Odin (*Heartland, The Arc* y *Nodes of Yesod*), el inmortal *Nebulus, Star Paws* o *Spindizzy*.



PUZZLES

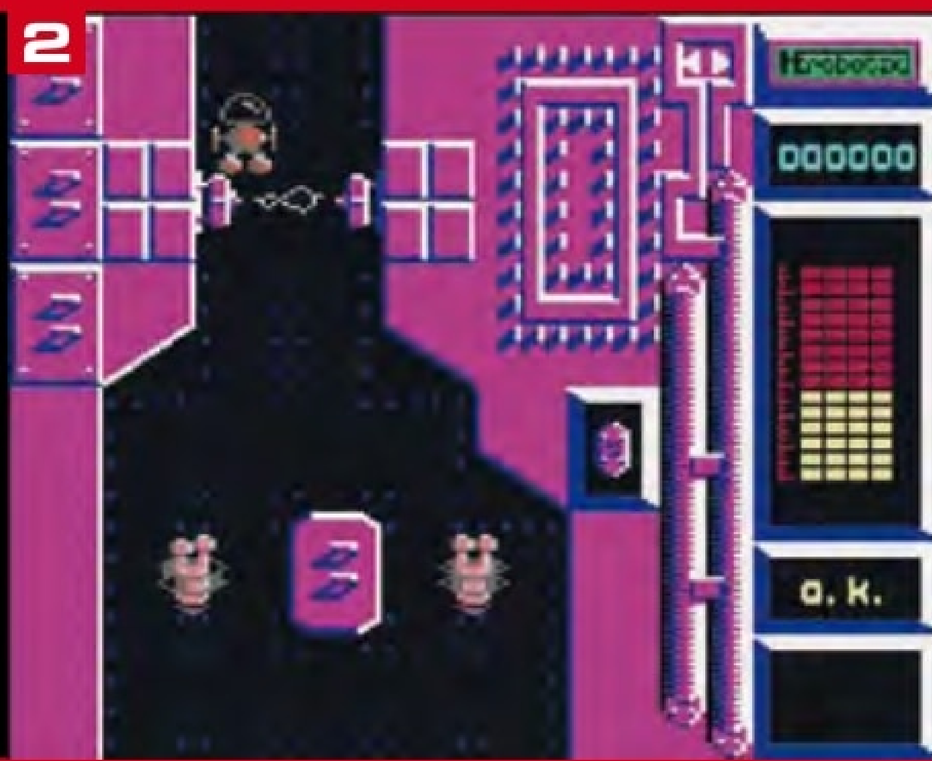
Es el género que se prodiga menos en el catálogo de THEC64 Mini, pero los cuatro que incorpora en memoria son estupendos. Empezando por *Chip's Challenge* (adaptación del clásico de Atari Lynx), el desafiante *Deflektor, Confuzion* (con música de Rob Hubbard) y acabando con el *Snare de Thalamus*.



SHOOTERS

Los usuarios de C64 siempre presumieron de tener los mejores matamarcianos, y algunos de los más legendarios están en THEC64 Mini: *Uridium*, las dos entregas de *Cybernoid, Zynaps, IO, Highway Encounter, Armalyte* (bendita Thalamus)... Por no hablar del genial *Ranarama* o su majestad *Paradroid*.







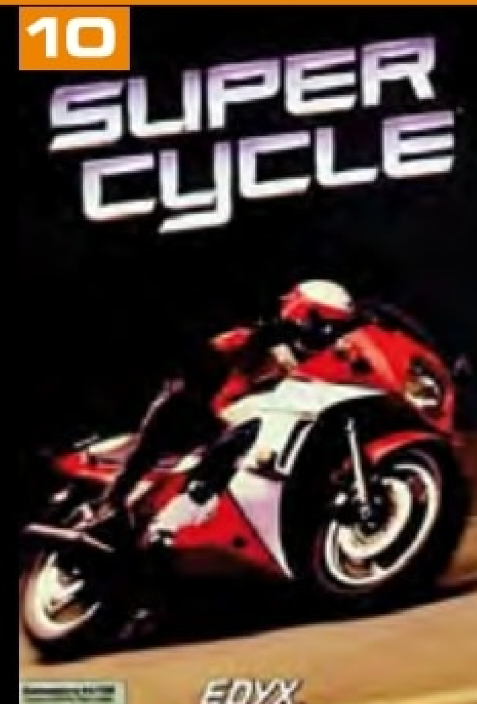






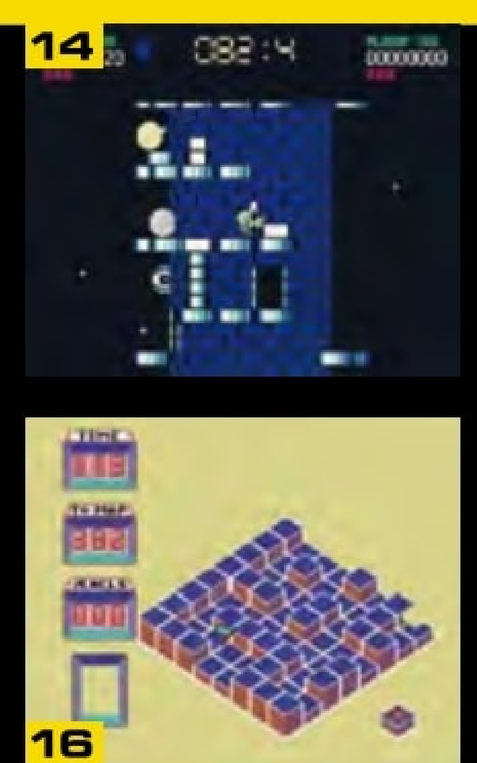




























TODOS LOS JUEGOS

AVENTURAS
- Avenger 1
- Everyone's a Wally 4
- Firelord
- Heartland 2
- Herobotix
- Impossible Mission 3
- Impossible Mission II
- Robin of the Hood
- Skool Daze 5
- Temple of Apshai Trilogy

DEPORTES
- California Games 7
- Pit Stop II
- Skate Crazy
- Speedball 9
- Speedball 2
- Street Sports Baseball
- Summer Games II
- Super Cycle 10
- Uchi Mata 8
- Winter Games
- World Games 6

PLATAFORMAS
- Boulder Dash 11
- Bounder
- Cosmic Causeway
- Creatures 12
- Cyberdyne Warrior
- Glibby's Day Out
- Hawkeye
- Jumpman
- Mission A.D.
- Monty Mole
- Monty on the Run 13
- Nebulus 14
- Nobby The Aardvark
- Nodes of Yesod
- Spindizzy 16
- Star Paws 17
- The Arc of Yesod
- Thing on a Spring 15
- Thing Bounces Back
- Trailblazer

PUZZLES
- Chip's Challenge 18
- Confuzion 21
- Deflektor 19
- Snare 20

SHOOTERS
- Alleykat
- Anarchy
- Armalite
- Battle Valley
- Cybernoid 24
- Cybernoid II
- Highway Encounter 25
- Hunter's Moon
- Hysteria 28
- IO
- Mega-Apocalypse
- Netherworld
- Paradroid 26
- Ranarama
- Rubicon
- Steel
- Uridium 22
- Who Dares Wins II 27
- Zynaps 23

ANÁLISIS

Los mejores lanzamientos del mes, analizados y puntuados



NI NO KUNI II: EL RENACER DE UN REINO

Cinco años después del lanzamiento de uno de los mejores RPG de PS3, llega una secuela que sube aún más el listón



YAKUZA 6: THE SONG OF LIFE

Esta enorme aventura, con su gran ambientación y su genial guión, pone un broche de oro a las andanzas de Kazuma Kiryu




VUESTRA OPINIÓN

Podéis dejarnos vuestros análisis en la web, o también hacérnoslos llegar a través de nuestras redes sociales:

 www.facebook.com/hobbyconsolas  @Hobby_Consolas

JUEGOS ANALIZADOS

CONTENIDOS DESCARGABLES



Ni no Kuni II El renacer de un reino

JUNTOS, UNIFICAREMOS NUESTRO MUNDO

VERSIÓN ANALIZADA PS4
GÉNERO Rol
DESARROLLADOR Level-5
DISTRIBUIDOR Bandai Namco
JUGADORES 1
IDIOMA TEXTOS Castellano
IDIOMA VOCES Inglés / Japonés
FORMATO / PRECIO Físico: 69,90€ Digital: 69,99€
LANZAMIENTO 23 de marzo
CONTENIDO 12

En febrero de 2013, Level-5 y Studio Ghibli estrenaban en Europa *Ni No Kuni: La ira de la Bruja Blanca*, considerado por muchos como uno de los mejores RPG exclusivos del catálogo de PS3.

Ahora, más de cinco años después, nos llega la segunda parte, que inicia su viaje con importantes cambios. Uno de los principales es que Studio Ghibli no ha participado de manera oficial en su desarrollo, aunque Level-5 sí ha contado con la colaboración de dos habituales del estudio de animación nipón: el diseñador Yoshiyuki Momose y el compositor Joe Hisaishi, por lo que el "espíritu Ghibli" sigue presente. Y eso es algo que se nota desde los primeros compases de su historia, pese a contarnos un relato totalmente diferente al que vivían Oliver y Drippy en el primer juego.

Aprendiendo a ser rey

Evan, el joven felinés heredero al trono de Cascabel, es el protagonista. Y las cosas no empiezan nada bien para él: un golpe de estado perpetrado por los ratócratas acaba con la vida de su padre y le obliga a abandonar su reino para salvar la vida. En su huida, Evan cuenta con la inesperada ayuda de Roland, un político humano que, como Oliver en el primer juego, ha "saltado" de dimensión de manera repentina. Así, ambos personajes, cuya vida anterior ha perdido todo sentido, deciden aunar fuerzas en un ambicioso proyecto: fundar un nuevo reino y, a través de la diplomacia, firmar un tratado de paz con el resto de reyes de las naciones de su mundo. De esta manera arranca una trama repleta de intrigas políticas, traiciones y luchas de poder en poblaciones azotadas por males de plena actualidad, como la corrupción, el racismo o la censura. En cada uno de los reinos, se sigue el esquema clásico de los RPG nipones: hablar con los habitantes, mercadear en las tiendas y cumplir las misiones que nos encomienden. Fuera de las ciudades, contamos con el habitual mapamundi, que incluye portales de teletransporte, y que siempre está atestado de enemigos. Y es aquí donde llega otra de las grandes inauguraciones: el nuevo sistema de lucha en tiempo real.

En los combates, manejamos únicamente a un héroe de nuestro grupo, dejando que los otros dos peleen de forma totalmente autónoma. Cada personaje cuenta con una amplia gama de movimientos, ofensivos y defensivos, que se funden a la perfección con los elementos roleros clásicos. Así, la efectividad de los ataques cuerpo a cuerpo y a distancia, o de las esquivas y magias, no sólo depende de nuestra pericia con el mando, sino también del nivel y el equipo que tengamos en ese momento. Para añadir más opciones, contamos con el ecualizador, una sencilla "mesa de mez- »

LA LUCHA CONTRA LA DESIGUALDAD SOCIAL Y POLÍTICA ES UNO DE LOS EJES PRINCIPALES DE LA HISTORIA



Evan y Roland son los héroes principales, pero en todo momento podemos manejar a cualquiera de los personajes que se unan a su grupo, tanto explorando como luchando.



Las poblaciones que visitamos cuentan con una ambientación muy diferenciada. Todas están rebosantes de tiendas y personajes con los que entablar conversación.

Las misiones son las habituales en el género: superar mazmorras, acabar con enemigos finales... pero también hay sorpresas.



LO MEJOR

Las batallas campales y la gestión del reino se integran a la perfección. El sistema de combate en tiempo real. Técnica y artísticamente, es un auténtico espectáculo visual.

LO PEOR

Las misiones, en especial las secundarias, son demasiado tradicionales, y en algunas se abusa de las tareas de "recadero". Las voces en inglés son correctas, pero no llega doblado.

En los combates nos movemos libremente. Su ritmo es muy alto y disponemos de una amplia gama de ataques y conjuros.





La dificultad en las peleas no es alta, siempre y cuando tengamos un nivel acorde al de los rivales. Eso sí, los enemigos finales se complican.



Los fofis son espíritus de la naturaleza que nos ayudan en combate. Los hay de distintas clases, y cada una de ellas ofrece una ventaja.



En el mapamundi, viajamos entre reinos, luchamos contra enemigos y encontramos territorios invadidos, que conquistamos en las batallas.

» clas" que permite ajustar nuestros puntos fuertes antes de cada combate. Por último, también nos ayudan los fofis, unas criaturas cuyo poder invocamos en ciertos momentos. Este sistema ofrece unos combates tan dinámicos como profundos, ya que la acción se funde perfectamente con la estrategia. Mucho más tácticas, eso sí, son las batallas campales, otra de las novedades.

Evan y sus aliados disponen de un pequeño ejército con el que deben conquistar distintas zonas. Para hacerlo, guiamos a las tropas aliadas, que rodean al joven rey en cuatro grupos, en amplias llanuras fortificadas. Cada clan de soldados viste de un color distinto y es especialmente efectivo contra los enemigos del color "opuesto". Así, nuestro objetivo es avanzar estratégicamente mientras rotamos continuamente nuestras tropas, con el fin de iniciar cada confrontación en situación de ventaja. Sin duda, se trata de una mecánica simplificada respecto a títulos de estrategia pura y dura, pero funciona a la perfección y resulta muy divertida.

Decisiones desde el trono

Tras su victoria en la primera batalla campal, Evan y sus amigos conquistan el terreno necesario para edificar los cimientos de su sueño: Estivania. En un primer momento, el incipiente reino só-

EL SISTEMA DE COMBATE ES EN TIEMPO REAL, Y COMBINA ACCIÓN Y ESTRATEGIA DE UNA MANERA MUY FLUIDA

ESTIVANIA NO SE CONSTRUYÓ EN UN DÍA...

En este cuadro, os detallamos dos de la novedades más importantes del juego: las batallas campales, a la izquierda, y la gestión del reino, a la derecha. Para ser un rey recordado durante generaciones, deberemos dominar ambas disciplinas.



Rotar las tropas, con L1 y R1, es fundamental para resistir la embestidas enemigas, ya que cada escuadrón tiene unas fortalezas y debilidades propias. Por eso, hay que elegir muy bien el momento y el lugar hacia el que dirigirse en todo momento.



El ataque es automático, y se produce cuando dos grupos de rivales chocan. También podemos acercarnos a las barricadas o bases enemigas para destruirlas. Si nuestras fuerzas merman, es posible pedir refuerzos, consumiendo poder militar.



La victoria se produce cuando eliminamos a todos los enemigos y su poder militar llega a cero. Por eso, antes de cada batalla, hay que fijarse en el nivel del rival y elegir cuidadosamente a las tropas y a los líderes que van a formar nuestro ejército.



Ya en el reino, tomamos el control con un puntero. Para construir o mejorar un edificio, sólo hay que pinchar sobre su parcela de terreno. Eso sí, siempre debemos cumplir ciertos requisitos, como disponer del dinero o nivel de influencia requeridos.



Los súbditos que reclutamos se encargan de la producción. Si los colocamos en oficios en los que destacan, generan más riqueza y finalizan las investigaciones en menos tiempo. Esto nos permite obtener nuevas habilidades o tiendas más surtidas.



Subir de nivel el reino es nuestro objetivo final como rey. Al hacerlo, el aspecto de la ciudad evoluciona, su tamaño aumenta y se abren nuevas posibilidades de construcción y mejora. Llegar a la cúspide evolutiva es una tarea realmente ardua.

lo cuenta con un modesto castillo, por lo que debemos hacer que prospere. De nuevo, se ha apostado por un sistema de gestión sencillo y directo, pero con grandes posibilidades. Desplazando un puntero, edificamos tiendas o huertos, que llenan las arcas y despensas reales, o laboratorios en los que encargamos investigaciones que, por ejemplo, mejoran nuestro ejército o crean fofis más poderosos. La variedad de edificios es enorme, así como las servicios que ofrecen, pero, por supuesto, de nada servirían si no fuera por sus trabajadores. Para atraer nuevos habitantes a Estivania, el esquema es casi siempre el mismo: en todas las ciudades, conocemos a personajes dispuestos a mudarse a nuestro reino... siempre y cuando les ayudemos con algún problema. En general, las historias alternativas que nos relatan están poco elaboradas y son una mera excusa para que hagamos de recadero: eliminar a un monstruo en



OPINIÓN

Level-5 ha conseguido algo muy difícil: añadir numerosas novedades sin perder la esencia de la obra original. El resultado es un RPG sobresaliente, que mezcla distintos géneros con acierto, y que enamora desde el primer momento gracias a sus personajes y a su brillante apartado artístico y musical.

94

Por **David Alonso** @Davealonsoh

un lugar determinado, derrotar a unos bandidos en una batalla campal o entregar un paquete a otro personaje son nuestros servicios estrella. Por suerte, y salvo puntuales y tediosas excepciones, estas tareas secundarias son muy directas, por lo que no rompen el ritmo de una trama principal, algo típica en la superficie, pero repleta de matices y con un fuerte trasfondo político y social. Y lo mejor de todo es que consigue transmitir su mensaje a través de unas localizaciones y razas de fantasía, pero con las que no es difícil empatizar debido a su carisma, cotidianidad y apabullante aspecto. Nosotros hemos disfrutado de la aventura en una PS4 Pro conectada a una TV 4K con HDR. Y os aseguramos que es un verdadero espectáculo. La naturalidad de las animaciones de los personajes, la diversidad y el detalle de cada reino, la enorme fluidez con la que se mueve todo... El trabajo de Level-5 en el plano técnico y artístico es, simplemente, maravilloso. Como también lo son las melodías que nos acompañan en todo momento, y que contribuyen a crear una atmósfera digna de las mejores películas japonesas de animación. Se ha hecho mucho de rogar, pero todos los que os rendisteis ante la primera entrega ya podéis respirar tranquilos: *Ni No Kuni II* es pura magia, arte en movimiento dibujado en un rolero e inolvidable lienzo.

VUESTRA OPINIÓN

WEB cyberdyne4

“Ni No Kuni II se convierte en el gran juego de marzo. No tengo ninguna duda de que estará a la altura de las expectativas, ni de que, incluso, superará a su predecesor.”

WEB YitanIX

“Ahí tengo esperando la King's Edition. Es la primera edición así que compro. Es una pasta, pero espero que valga mucho la pena el juego. El primero es una maravilla.”





Yakuza 6 The Song of Life

LA ILUSTRE FAMILIA MAFIOSA DE KAZUMA KIRYU

VERSIÓN ANALIZADA
PS4

GÉNERO
Aventura

DESARROLLADOR
Yakuza Studio

DISTRIBUIDOR
Sega

JUGADORES
1-2

IDIOMA TEXTOS
Inglés

IDIOMA VOCES
Japonés

FORMATO / PRECIO
Físico: 59,95€
Digital: 59,99€

LANZAMIENTO
17 de abril

CONTENIDO
18

A Vito Corleone, Tony Soprano o Al Capone los conoce todo el mundo, pero hay otra persona que se merecería un sillón en el mismo olimpo mafioso: se llama Kazuma Kiryu, de la familia seguera.

Al margen del remake de la segunda entrega, que esperamos que llegue pronto a Occidente, *Yakuza 6* supone el punto final y, a la vez, el broche de oro a las andanzas de uno de los mejores personajes de la historia de los videojuegos. Heredera de *Shenmue* en muchos de sus preceptos, ésta es una saga muy peculiar. Pese a su infinita calidad, ninguna de sus entregas ha gozado de ventas multimillonarias, ni en Japón ni, sobre todo, en Occidente (de ahí que llegue sólo con voces en japonés y subtítulos en inglés, y aún hay que dar las gracias). Eso no ha sido óbice para que, desde su debut en 2005-2006, haya habido siete entregas canónicas, dos para portátiles, tres spin-off (dos feudales y uno de zombis), dos remakes y una remasterización. A cualquier otra serie, ese ritmo la habría agotado, y más repitiéndose muchas de las mecánicas jugables y hasta los escenarios. Debido a los retrasos y acelerones respecto a Japón, por ejemplo, en poco más de un año, aquí hemos tenido *Yakuza 0, Yakuza Kiwami* y *Yakuza 6*.

La razón para que cada entrega sea igual de querida que la anterior hay que buscarla en la historia. Frente a otras sagas que se apoyan en guiones intrascendentes, cada *Yakuza* está construido en torno a una historia apasionante y llena de giros, con una continuidad cronológica respecto a la anterior entrega, horas de escenas cinematográficas y decenas de personajes tremendamente carismáticos. Lo que han hecho los productores Toshihiro Nagoshi y Masayoshi Yokoyama con la vida de Kazuma Kiryu es digno de un Óscar.

Un canto a la familia

The Song of Life entronca con los sucesos de la quinta entrega, de modo que, tras pasar tres años en prisión, el cuarto presidente del Clan Tojo se dispone a reunirse con su ahijada, Haruka Sawamura, pero, descubre que está en coma tras haber sufrido un atropello y que, para más inri, ha tenido un bebé, llamado Haruto. Mientras investiga qué ha sucedido, se verá envuelto en un conflicto a gran escala, en el que meterán baza hasta cuatro organizaciones criminales. Aunque es algo rocambolesca, la historia, basada en el concepto de la familia, se pone más y más interesante conforme pasan las horas.

Contra todo pronóstico, *Yakuza 6* tiene entidad por sí solo. Hay un rápido recordatorio de los acontecimientos previos, pero los personajes que ayudan a canalizar la historia durante las veinte horas que dura son casi todos debutantes, salvo quizá Akiyama y Date. Esto se ha logrado dejando de lado a viejos conocidos que o bien aparecen testimonialmente o ni se dejan ver. Aun así, sin entrar en destripes, hay infinidad de guiños y cameos, y es justo decir que, para entender ciertos deta- »

AUNQUE ES ALGO ROCAMBOLESCA, LA HISTORIA, BASADA EN EL CONCEPTO DE LA FAMILIA, SE PONE MUY INTERESANTE CONFORME PASAN LAS HORAS

Onomichi, un pueblecito pesquero de Hiroshima, es la mayor novedad ambiental de *Yakuza 6*. Recuerda por momentos a la Dobuita de *Shenmue*.



LO MEJOR

El guión y el elenco de personajes dan sopas con honda al 99% de los juegos. La variedad de minijuegos y tareas. La ambientación, con Onomichi como novedad. Las novedades técnicas.

LO PEOR

Los textos están en inglés y las voces, en japonés, lo que espantará a algunos. Hay tearing, sobre todo al recorrer Kamurocho de noche. Se echa en falta a algunos personajes icónicos.



La seriedad de la historia contrasta con el humor estrambótico de algunos pasajes, como esta lucha entre un Kiryu enmascarado y estos usuarios de una sauna...



Haruto podría haber sido un engorro para el ritmo de la aventura, pero lo cierto es que sólo tenemos que preocuparnos de su cuidado al principio.



El director y actor Takeshi Kitano, famoso por sus películas de mafiosos, ha puesto su cara y su voz a Toru Hirose, un personaje clave.



Virtua Fighter 5: Final Showdown y *Puyo Puyo* se han incorporado al salón recreativo, y ambos ofrecen soporte local para dos jugadores.

» lles, es obligatorio haber jugado a los anteriores. En todo caso, los cerca de treinta fichajes tienen un carisma brutal, con unos aliados y unos villanos en los que no todo es blanco o negro. Sinceramente, no hay ni una sola saga que iguale a *Yakuza* en cuanto a construcción psicológica de los personajes.

Tokio e Hiroshima, día y noche

La escala del juego es inferior a la de *Yakuza 0* y la de *Yakuza 5*, ya que vuelve a haber un único protagonista y dos ciudades. Así, contamos con la sempiterna Kamurocho, una recreación del barrio tokiota de Kabukicho, y Onomichi (Hiroshima), que debuta en la saga. Podemos explorar libremente ambos escenarios, siempre a pie, y participar en combates al estilo beat'em up, en los que vuelven a brillar los salvajes remates, cuya energía ahora se acumula en forma de orbes (ya no se reduce a cero si estamos recibiendo una tunda, lo que facilita un poco las cosas). Se han abandonado los tres estilos de combate de *Y0* y *Kiwami* para volver a apostar por uno solo, con un renovado sistema de experiencia para adquirir las diferentes habilidades. Además de varios apartados en los que gastarlos, los puntos no sólo se obtienen luchando, sino también comiendo en restaurantes o cumpliendo tareas secundarias.

NO HAY YAKUZA MALO: EL DRAGÓN DE DOJIMA PUEDE ESTAR ORGULLOSO DEL LEGADO QUE DEJA A SUS ESPALDAS

LO NUNCA VISTO EN OCIO MAFIOSO

Muchos minijuegos y tareas secundarias repiten respecto a entregas anteriores, como el karaoke, los dardos, el mahjong, los clubes de alterne o el salón recreativo, pero Yakuza 6 introduce un porrón de actividades inéditas, algunas con mucha miga.



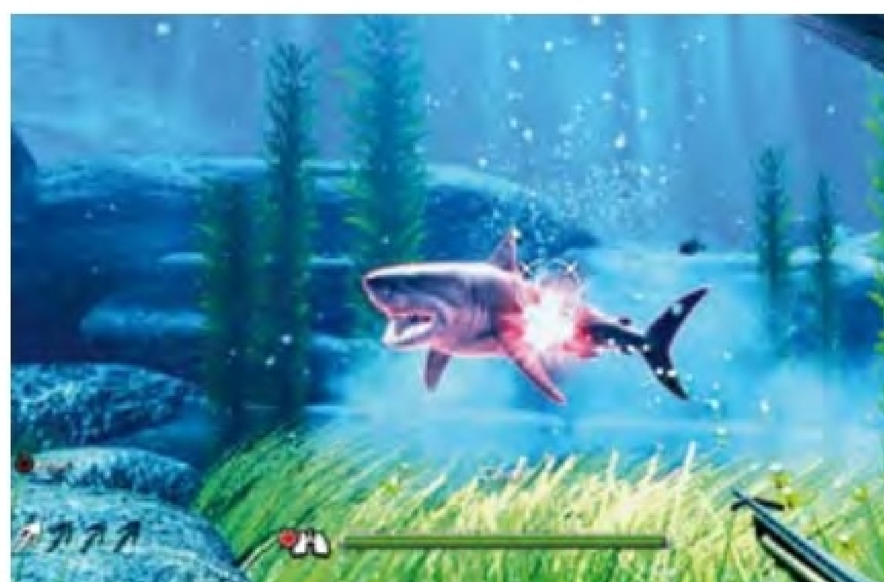
El creador de clanes nos convierte en gestores de una organización que lucha contra JUSTIS, una banda mafiosa que tiene a seis lunáticos como lugartenientes. Debemos reclutar soldados, mejorarlos y desplegarlos en tumultuosas riñas de corte táctico.



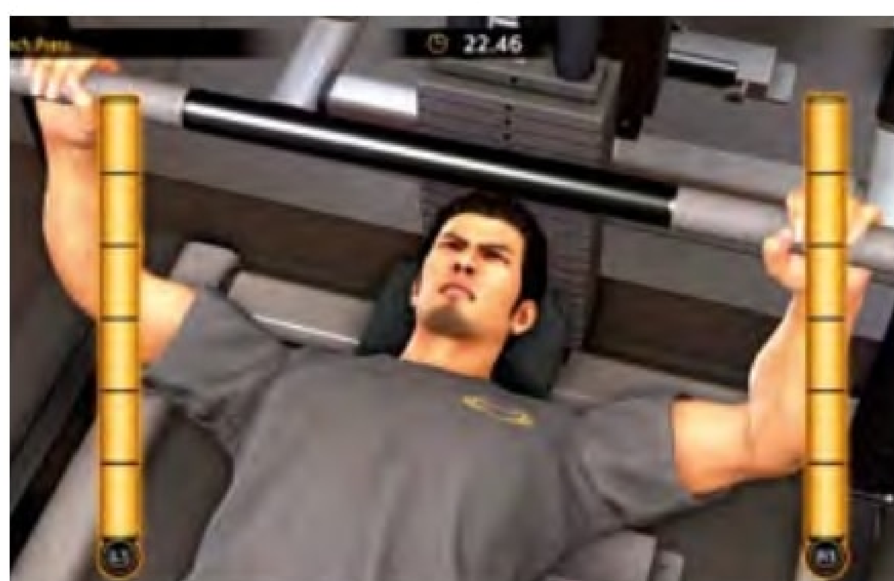
El béisbol estaba presente hasta ahora a través de las famosas celdas de bateo, pero aquí somos capitanes de un modesto equipo para el que deberemos captar a nuevos jugadores. Por supuesto, participamos en partidos contra otros clubes.



Los cafés de gatos son muy populares en Japón, y Kiryu debe ayudar a que prospere un negocio que, inicialmente, no tiene ninguno... Nuestra tarea es encontrar mininos perdidos por las calles y decidir con qué alimentarlos para ganarnos su confianza.



La pesca submarina es otro fichaje de "bajura". En el pasado, habíamos podido tirar de caña, pero, esta vez, se ha introducido un minijuego con forma de shooter sobre raíles, en el que manejamos un arpón para acribillar a tiburones, calamares gigantes...



El gimnasio, que ocupa el lugar de Kamurocho donde estaba antes la bolera, nos ofrece diversas pruebas físicas, la mayoría con pesas. Además, un entrenador personal nos pone una dieta que, si cumplimos, potencia el efecto de los ejercicios.



El chat picante, que tira de imagen real y sustituye a la línea erótica, es la mayor rareza del juego. Se ha contado con dos actrices porno con las que podemos conversar ("guarreridas japonesas" mediante)... mientras van quedándose en paños menores.

En total, hay 52 subhistorias, muchas de ellas paródicas: sobre los asistentes personales de los smartphones, los timos telefónicos, los drones... Hay hasta locuras como disfrazarse de mascota o luchar contra fantasmas en un cementerio. Además, hay un mayor vínculo entre esas subhistorias y los divertidísimos minijuegos, muchos de los cuales se han creado desde cero, como la pesca con arpón, los partidos de béisbol o las guerras de clanes. Mención especial merece el Club Sega, que recupera los cuatro clásicos ochenteros que había en *Yakuza 0* (*OutRun*, *Space Harrier*, *Super Hang-On* y *Fantasy Zone*) y añade dos más contemporáneos, como son *Virtua Fighter 5* y *Puyo Puyo*.

El Dragón despliega sus alas

Yakuza 6 es la primera entrega de la saga hecha expresamente para PS4, lo que ha permitido introducir una nueva tecnología, el Dragon Engine, que aporta numerosos beneficios. El más destacado es que todos los diálogos tienen voces, incluidos aquéllos que se pueden saltar línea por línea (antes, se limitaban a las escenas de vídeo con planos cinematográficos). Además, ya no hay cortes al entrar en los edificios ni entre la exploración y los combates. Ahora, al topar con folloneros, la batalla salta automáticamente y no se limita a un área acotada por barreras invisibles, sino que podemos incluso romper un escaparate y acabar luchando dentro de un restaurante (como curiosidad, si lo hacemos y luego pedimos de comer, el dependiente nos mandará a paseo).

A la hora de moverse por el mundo, Kiryu cuenta con nuevas animaciones que, por ejemplo, le permiten saltar vallas o colarse por callejones estrechos. Así, Kamurocho cuenta con zonas nuevas, como Little Asia o un centro comercial, y hay más vida por las calles (por ejemplo, en forma de coches), aunque han desaparecido el Purgatorio o el distrito Champion. Lo único que nos disgusta del cambio de motor es que hay un poco de "tearing". En cuanto al audio, las voces son imponentes, y la BSO combina melodías de todo tipo, desde rockeras hasta melancólicas.

Con *The Song of Life*, vuelve a quedar patente que no hay *Yakuza* malo. El Dragón de Dojima puede estar orgulloso del legado que deja a sus espaldas.

Por Rafael Aznar @Rafaikkonen



OPINIÓN

Kazuma Kiryu se consagra como miembro honorífico de la familia mafiosa con su último trabajo. Abarca menos que *Yakuza 5* o *Y0* en ciertos aspectos, pero esta entrega crece y crece en lo narrativo con el paso de las horas, es aún más espectacular gracias al Dragon Engine y añade multitud de actividades nuevas.

93

VUESTRA OPINIÓN

WEB diegobrosso
"Un juego que espero como agua de mayo y que viene cargadito de cosas. Una pena que esta saga no haya calado tanto en Occidente, porque la verdad es que es una pasada."

WEB Alundra89
"Una de las sagas más infravaloradas en Occidente. Me da mucha pena: mucho juego del mismo corte triunfando y este tipo de obras de arte sólo las saben apreciar unos pocos."





Dos tipos deben sobrevivir a persecuciones, peleas... Ayudarlos está en vuestras manos. En las cuatro manos.

A Way Out

NO ME CHILLES, QUE SÍ TE VEO

VERSIÓN ANALIZADA Xbox One

GÉNERO Aventura

DESARROLLADOR Hazelight Studios

DISTRIBUIDOR Electronic Arts

JUGADORES 2

IDIOMA TEXTOS Castellano

IDIOMA VOCES Inglés

FORMATO / PRECIO Físico: 29,95 € Digital: 29,99 €

LANZAMIENTO 23 de marzo

CONTENIDO 18

Innovar en el mundo de los videojuegos parece cada vez más difícil, especialmente en un género como la aventura. Hazelight lo ha conseguido con un truco interesante: obligándonos a jugar en pareja.

A Way Out tiene dos protagonistas, Leo y Vincent, que están en prisión por culpa de un mismo canalla: Harvey. Al llegar allí, no se conocen, pero pronto aprenderán a cooperar para escapar del trullo y, con suerte, vengarse del tipo que los ha metido en este lío. La forma de conseguirlo es la propia de una aventura al uso: podemos saltar, correr, conversar y utilizar objetos en momentos puntuales. Hasta usamos armas de fuego en algún momento, al más puro estilo shooter. Sin embargo, la gracia está en que ambos personajes actúan a la vez, por lo que necesitamos SIEMPRE a un segundo jugador para encargarse de uno de los dos personajes. No puede encargarse una IA, sino que siempre hemos de ser dos jugadores humanos a los mandos. Así, siempre tenemos una pantalla partida (independientemente de que juguemos de forma local u online), que nos muestra lo que hace cada miembro de la pareja. Este enfoque tan original se explota de todas las formas posibles a lo largo de la aventura: a veces, tenemos que remar juntos río abajo para dirigir nuestra barca; en otra ocasión, uno caminará mientras otro mueve una plataforma que le sirva de escudo... Al final, rutinas tan trilladas como abrir una puerta de un empujón se vuelven divertidas, ya que deberíais decir de viva voz "venga, una, dos y tres" para pulsar el botón a la vez. Improvisar qué hacer, ponernos de acuerdo y actuar en armonía resulta de lo más refrescante.

Dos hombres y un destino

No sólo tenemos que movernos a la vez, sino que, de vez en cuando, tendremos que tomar decisiones que afectan al desarrollo (por ejemplo, hay que entrar en una granja y debemos decidir si atar a los dueños y distraerlos), por lo que ambos usuarios han de ponerse de acuerdo para señalar la op-

LA COOPERACIÓN TANTO DENTRO COMO FUERA DE LA PANTALLA ES LA CLAVE PARA QUE LEO Y VINCENT SOBREVIVAN

LO MEJOR

La sensación de superar cada pequeño reto cooperando es de lo más satisfactoria. El ritmo del juego es sólido como una roca: no paran de suceder cosas nuevas que te tienen pendiente.

LO PEOR

Es corto y no tiene incentivos suficientes para volver, una vez superado. Las decisiones y los errores en la partida son menos relevantes de lo que nos hicieron creer en un principio.

Es muy importante explorar los escenarios en busca de pistas, pero también para hallar toda clase de minijuegos.





Cada protagonista puede dialogar independientemente con otros personajes secundarios. El audio dará prioridad a quien haya hablado primero.



Los quick time events son bastante comunes. A veces hay que resolverlos por separado, como en esta pelea. Otras veces, debéis presionar algo a la vez.

Por **Daniel Quesada** @Tycho_fan

ción correcta. En realidad, aquí aparecen algunas de las flaquezas del juego. Aunque parte de las tareas que hay que cumplir cambian con este sistema, al final el resultado es el mismo y la escena posterior no se verá afectada por lo que hayamos decidido. Lo mismo pasa cuando fracasamos: en realidad, no tiene importancia; no cambia la historia. Sólo volvemos al último checkpoint y hemos de repetir hasta hacerlo bien. En ese sentido, se pierde cierta "magia", cierta sensación de que somos dos héroes a la fuerza que improvisan su camino, pero, en realidad, el equilibrio en la dificultad está tan ajustado que, salvo que uno de los miembros sea muy torpón, no habrá muchas veces en las que os toque volver a cargar. Esto también se debe a una interfaz muy bien diseñada, muy clara y directa, que permite improvisar la solución y, en la mayoría de los casos, hacerlo con éxito. Al final, todo ello lleva mucho a que empaticemos con los personajes, que no son ningún modelo de buena conducta, pero tienen sentimientos muy creíbles.

Espaldas (y pantallas) partidas

Para poder transmitir esta aventura con dinamismo, hacía falta una tecnología a la altura. A nivel gráfico, el juego no es nada del otro jueves (hay sombreados y popping que fallan), pero cumple con su labor a la perfección, especialmente en la recreación de los protagonistas y en el uso de la pantalla partida. Esta última no para de cambiar sin que nos demos cuenta: cede espacio a las escenas principales, pasa a dividir lateralmente durante las escenas de acción... Hasta llega a dividirse en tres partes en alguna ocasión, sin que perdamos el foco de lo que nos importa. Desde luego, habría ayudado que el juego hubiera llegado doblado al castellano (está en inglés con subtítulos en español), pero, desde luego, las voces originales, con sus acentos italoamericanos, son de lo más convincentes. *A Way Out* no es largo, ya que os llevará en torno a unas siete horas, pero está tan bien hilado que disfrutamos cada una de ellas. Aun sin ser un juego perfecto, abre la veda al nuevo género de "solo no puedes; con amigos, sí".



OPINIÓN

La voluntad de ofrecer algo diferente y defenderlo durante el todo el desarrollo es digna de aplauso. El juego tiene personalidad propia y una forma de jugarse que sorprende y entusiasma por momentos. Es cierto que hay "trucos de chistera" sosteniéndolo todo y que se acaba pronto, pero convence.

85

VUESTRA OPINIÓN

WEB soul4game

"Prison Break versión videojuego. ¡Me gusta! A ver si sale algo bueno. Habrá que ver cómo funcionan las mecánicas, pero me llama la atención más que FIFA, Battlefront & co."

Carlos Lorca

"No sé por qué, pero le tengo muchas ganas al juego. Su enfoque plenamente cooperativo y su reducido precio lo convierten en una pieza muy apetecible."



Bravo Team

Disparar a oleadas de enemigos desde diferentes coberturas, entre las que nos podemos "teletransportar". Esa es, en esencia, la propuesta de *Bravo Team*.

LA EVOLUCIÓN DE LOS ARCADE DE DISPAROS

VERSIÓN ANALIZADA PS4
GÉNERO Shooter
DESARROLLADOR Supermassive Games
DISTRIBUIDOR Sony
JUGADORES 1-2
IDIOMA TEXTOS Castellano
IDIOMA VOCES Castellano
FORMATO / PRECIO Físico: 39,90 € Digital: 39,90 €
LANZAMIENTO Ya disponible
CONTENIDO 16

Las pistolas de luz vivieron una época dorada a finales de los 90. Títulos como *Time Crisis* o *The House of the Dead* nos proporcionaron horas y horas de diversión mientras apuntábamos a la TV.

Con *Bravo Team*, Supermassive Games recupera aquella fórmula y la pone al día incorporando algunos elementos de plena actualidad. El que más salta a la vista, literalmente, es el espectacular salto a la realidad virtual. De nuevo, y tras el reciente *The Inpatient*, el estudio británico apuesta por PS VR a la hora de presentarnos un nuevo universo, ambientado, esta vez, en la época actual. Tras los ojos de un experimentado soldado, viajamos hasta un país ficticio de Europa del Este en crisis por un golpe de estado. Allí, nuestra operación de escolta a la presidenta fracasa y sobrevivimos a duras penas de un brutal ataque del bando enemigo. ¿El nuevo objetivo a cumplir? Abrirnos paso por las calles de la ciudad junto a nuestro compañero, la otra mitad del Bravo Team.

Cuestión de estrategia

Este segundo soldado nos acompaña en todo momento y puede ser controlado por la CPU o por otro jugador en partidas cooperativas online. En ambos casos, la mecánica es similar: los tiroteos siempre se suceden en escenarios estáticos. La única opción para desplazarnos es apuntar a cualquiera de las numerosas coberturas para, tras una transición automática en tercera persona, "teletransportarnos" a la nueva ubicación. Además, si jugamos en solitario es posible dar sencillas órdenes estratégicas a nuestro compañero, pidiéndole, por ejemplo, que avance o mantenga la posición. En las partidas online este sistema es mucho más "realista", ya que podemos coordinarnos con la voz o, si nos hieren, describir a nuestro compañero la cobertura en la que estamos para que venga a reanimarnos. Sin duda, se trata de una buena solución para evitar el movimiento libre, con sus posibles mareos, pero dista de ser perfecta. En ocasiones sufrimos algunos fallos de diseño,

LAS PARTIDAS COOPERATIVAS ONLINE CONSIGUEN QUE LA EXPERIENCIA SEA MÁS MUCHO MÁS "REALISTA"

LO MEJOR

La experiencia jugando con Aim Controller, sobre todo mientras empuñamos el rifle francotirador. Las partidas cooperativas online están bien resueltas y consiguen meternos de lleno.

LO PEOR

El desarrollo es excesivamente lineal. Los siete escenarios de la campaña se hacen cortos. Si jugamos con el Dualshock 4 se pierde gran parte de la gracia y, sobre todo, de la inmersión.

Apuntar con precisión acercando el mando a nuestro hombro es un sistema muy intuitivo. Eso sí, mucho mejor con Aim Controller.





Algunas coberturas tienen cajas de munición. Para recargar nuestras armas sólo tenemos que parapetarnos detrás de una de ellas.



Los escenarios son variados, aunque la mayoría de ellos transcurren en el exterior y apenas encontramos zonas cerradas.

como puntuales problemas a la hora de ir a la cobertura deseada, o instantes de desorientación al ocupar una nueva, algo que nos puede dejar vendidos en el fragor de las refriegas más intensas.

Dispara sin parar

Los disparos son el verdadero plato fuerte de los siete niveles que componen el juego. Una vez dominado el sistema de coberturas, el resto consiste en acabar con oleadas de enemigos armados desde distintas posiciones. Para apuntar se utiliza de forma eficaz el sistema de posicionamiento del Dualshock 4, pero como más nos metemos de lleno es empuñando el Aim Controller. Este "rifle", que se estrenó junto a *Farpoint*, transmite a la perfección nuestros movimientos en el mundo virtual. Pegarnos su culata al hombro e, instintivamente, guiñar un ojo para apuntar con precisión, asomarnos rápidamente desde una cobertura para disparar una ráfaga rápida... bastan unos minutos para sentirnos como auténticos miembros del Bravo Team.

Inicialmente contamos con dos armas: un rifle de asalto HK G-36 G y una pistola con silenciador, ideal para superar ciertas zonas valiéndonos del sigilo. Más adelante nos hacemos con dos más: una potente escopeta y un rifle francotirador. Sin duda, éste último ofrece la mejor experiencia de todo el juego, y resulta una gozada apuntar a través de su mira telescópica. Lo malo es que esta sensación no dura demasiado, ya que la longitud de la campaña es bastante breve. Superar los siete escenarios nos lleva poco más de tres horas, aunque después podemos repetirlos en un nuevo modo, que mide nuestra puntería y destreza a la hora de avanzar entre las coberturas.

En el plano técnico, *Bravo Team* destaca por su gran fluidez, que favorece la inmersión y elimina por completo los mareos, pero flaquea en otros aspectos, como la escasa variedad de enemigos o la sencillez de sus escenarios, que están algo vacíos. Un perfecto, y muy de agradecer, doblaje al castellano pone la guinda a este shooter en VR, que nos ha evocado aquellas inolvidables partidas a *Time Crisis* en los recreativos.



OPINIÓN

Por **David Alonso** @Davealonsoh

Bravo Team no tiene término medio: o te encanta o no te dice nada. Si eres fan de los arcade de disparos de los 90, y tienes Aim Controller, te va a hacer pasar muy buenos ratos, sobre todo en cooperativo. Si no estás en ese caso, su breve duración y excesiva linealidad le restan muchos enteros.

78

VUESTRA OPINIÓN

Gatsublade

"Los insensatos que tengáis PS VR, no dejéis pasar la oportunidad de jugar a Bravo Team. Y sobre todo en cooperativo. Ayer nos pegamos unas buenas viciadas."

Xenobleando

"Pues el Bravo Team para PS VR tiene pinta de ser un poco "meeeehhh". Pero la verdad es que puede estar entretenido para jugar en su modo cooperativo."



Kirby Star Allies

PLATAFORMAS DE COLOR DE ROSA

VERSIÓN ANALIZADA
Switch

GÉNERO
Plataformas

DESARROLLADOR
HAL Laboratory

DISTRIBUIDOR
Nintendo

JUGADORES 1-4

IDIOMA TEXTOS
Castellano

IDIOMA VOCES
No tiene

FORMATO / PRECIO
Físico: 59,90€
Digital: 59,99 €

LANZAMIENTO
Ya disponible

CONTENIDO
7

Kirby, la bola rosa de Nintendo, se estrena en Switch sin renunciar a su estilo clásico: un colorido plataformas en 2D enfocado a jugadores de cualquier nivel.

Star Allies sigue muy de cerca la estela marcada por *Kirby's Adventure* para Wii. De nuevo, nos ofrece una sucesión de fases, divididas en cuatro mundos, que debemos recorrer de principio a fin. En todas, Kirby mantiene sus movimientos habituales, por lo que es capaz de saltar, flotar en el aire y engullir a sus enemigos para, o bien lanzarlos, o bien "asimilar" su apariencia y sus armas gracias a la habilidad de copia. Como principal novedad, la bola ha aprendido un nuevo y amoroso poder: convertir a la mayoría de enemigos en aliados. Hacerlo es tan sencillo como gráfico, pues sólo hay que lanzar un corazón a cualquier criatura que porte un arma o que sea de un elemento concreto (fuego, hielo, electricidad...). Esta habilidad nos permite "reclutar" a hasta tres compañeros a la vez, que son controlados por la CPU o, muchísimo mejor, por otros tres amigos, con otros tantos Joy-Con, siempre en modo local.

Fusionados es mucho mejor

Además de beneficiarnos de la potencia extra de ataque de los distintos aliados, este sistema ofrece otra gran ventaja: la posibilidad de realizar numerosas combinaciones entre ellos. Si Kirby o cualquiera de sus amigos porta un arma y, en ese momento, en su grupo hay otro aliado de "elemento", al pulsar arriba en el stick, se realiza una fusión. De esta manera, obtenemos espadas ígneas, cuchillos eléctricos o mezclas mucho más locas, como una piedra de "curling" helada. Experimentar con las numerosas combinaciones no sólo nos facilita las cosas en combate, sino que, en ciertas ocasiones, es necesario para avanzar. En ciertas zonas, debemos derretir hielo, congelar una cascada, barrer el suelo de hojas... Estos puzles son siempre muy sencillos de superar y, a menudo, esconden el acceso a zonas secretas, ocultan objetos coleccionables o desbloquean

EL MODO COOPERATIVO ES LA MEJOR FORMA DE DISFRUTAR DEL JUEGO: ESO SÍ, SÓLO FUNCIONA DE FORMA LOCAL

LO MEJOR

El sistema de aliados, que cuenta con muchas variantes y brinda alocadas partidas cooperativas. El apartado técnico derrocha simpatía y explota al máximo el lado "amoroso" de Kirby.

LO PEOR

La aventura principal se hace corta, sobre todo debido a la escasa dificultad general. Los puzles, muy simples, podrían haber aprovechado más la acción y la reacción de los elementos.

Combinar las habilidades únicas de los aliados de Kirby es la principal novedad de esta nueva entrega de la saga.





Hasta tres jugadores pueden unirse en cualquier momento a la partida. Para ello, sólo hay que conectar los Joy-Con o mandos Pro necesarios.



Los secretos y coleccionables son numerosos. Hay niveles extra, aliados legendarios y piezas de puzle, que desbloquean ilustraciones.

fases extra. Así, explorar a fondo cada fase para encontrar todos sus secretos supone el principal reto del juego, ya que el nivel de dificultad general es realmente bajo. Los momentos de plataformas no suponen un problema (no olvidéis que Kirby puede flotar), los enemigos, incluidos los finales, son fáciles de derrotar y, además, siempre contamos con la ayuda de tres aliados.

Una bola para todos

Esta falta de exigencia logra que *Star Allies* se convierta en un juego accesible a todos los públicos, pero, a la vez, en un auténtico paseo para los jugadores experimentados. Además, la ausencia de reto también nos deja la sensación de que el sistema de fusión podría haber dado mucho más de sí. Un ejemplo: usando el elemento contrario (fuego contra hielo...), los enemigos finales pierden más vida, pero es que resulta igualmente sencillo derrotarlos con armas "desnudas", sin ningún poder añadido. Por todo ello, y a poco que seamos duchos en el género, ver los créditos nos llevará en torno a cinco o seis horas, que, eso sí, pueden duplicarse si somos completistas y buscamos todos los coleccionables. Para aumentar todavía más la duración, se han incluido de inicio dos sencillos minijuegos competitivos (batear un meteorito y cortar el tronco de un árbol), a los que hay que añadir dos modos extra que se desbloquean al completar el juego: una suerte de contrarreloj, con sus propias normas, y una "arena" contra los jefes finales. No son un dechado de originalidad, pero se agradecen. Por otro lado, lo que sí resulta agraciado es el aparente apartado técnico, que muestra a los personajes y paisajes (bosques, volcanes, océanos) de Kirby con más detalle que nunca. No hay grandes alardes a nivel de efectos, pero el vibrante colorido y los simpáticos diseños crean una atmósfera tan viva y amorosa como su protagonista. Poco a poco, todos los personajes clásicos de Nintendo están dando el salto a Switch. El brinco de Kirby no es, evidentemente, ni tan alto ni tan innovador como el que dieron Link o Mario, pero alcanza una buena altura para ser el primero.



OPINIÓN

Por **David Alonso** @Davealonsoh

El estreno de Kirby en Switch toma la base de *Adventure*, para Wii, y le añade un genial componente cooperativo gracias al sistema de aliados. El resultado es un plataformas entrañable, divertido y variado, pero que se hace tan corto como excesivamente fácil para los jugadores con más experiencia.

80

VUESTRA OPINIÓN

WEB SagaGx

“Nadie debería juzgar a un juego o un personaje por su aspecto. Kirby es siempre sinónimo de diversión, y mi título favorito de la serie es Kirby Super Star, de Super Nintendo.”

WEB Mask DeMasque

“Aunque la dificultad no sea su fuerte, Kirby es un gran "segundo espada". Sus juegos son divertidos y amenos, sobre todo los plataformas en 2D, especialidad de la saga.”

En *Adiós*, vemos a Max Caulfield y Chloe Price con trece años, y puede que acabéis con los ojos bañados en lágrimas. El que avisa no es traidor...









Chloe Price y Rachel Amber pasan de ser unas desconocidas a forjar un vínculo que se ve azotado por las circunstancias personales de la una y la otra.

Life is Strange
Before the Storm

LLEGARÁ LA TORMENTA QUE ANUNCIA EL CIELO

VERSIÓN ANALIZADA PS4

GÉNERO Aventura

DESARROLLADOR Deck Nine

DISTRIBUIDOR Square Enix (Koch Media)

JUGADORES 1

IDIOMA TEXTOS Castellano

IDIOMA VOCES Inglés

FORMATO / PRECIO Físico: 39,95 € Digital: 24,99 €

LANZAMIENTO Ya disponible

CONTENIDO 16

La historia de *Life is Strange* nos desgarró el corazón por sorpresa en 2015-16, y ahora le toca el turno a su precuela, que, tras lanzarse por episodios, ya está disponible en formato físico, con sus tres capítulos principales y el episodio extra *Adiós*, éste como descarga.

Los tres episodios que forman el grueso del pack están ambientados tres años antes del original, y en ellos se nos narra la amistad entre Chloe Price y Rachel Amber. *Adiós* es independiente y recupera a Max Caulfield como protagonista, en la Arcadia Bay de 2008. En total, duran doce horas.

Juventud, divino tesoro

En lo jugable, volvemos a tener una aventura que combina exploración en entornos cerrados y conversaciones en las que, a menudo, podemos tomar decisiones. Aunque Chloe no puede rebobinar el tiempo como Max, Deck Nine ha sabido aprovechar su personalidad transgresora para introducir los desafíos de insolencias, que son diálogos en los que podemos replicar con chulería. Además, los coleccionables son ahora pintadas con un rotulador. Pero la grandeza de *Before the Storm* reside en la narrativa y los temas que toca, como el sentimiento de pérdida, el acoso escolar, el abuso de drogas o la infidelidad. Tanto los dos posibles finales como otras decisiones ponen a prueba nuestra moralidad a través de los ojos de una adolescente problemática. Pero lo mejor es *Adiós*, una melancólica genialidad de poco más de una hora que insta a que nunca dejemos de ser niños, poniéndonos, a la vez, una sonrisa en la cara y un nudo en el estómago, sobre todo si has experimentado algo similar en tu vida. Gran parte de la culpa de tanta emotividad la tiene la BSO, de corte indie folk y con muchos temas cantados. *Life is Strange* vuelve a demostrarnos que la vida puede ser maravillosa... y triste.

OPINIÓN

No es tan redonda como el original, pero Deck Nine ha firmado una precuela que demuestra que no hacen falta mecánicas grandilocuentes si se sabe contar una historia que cale. Ésta es un carrusel de emociones que te hará sonreír... y maldecir.

86

Por **Rafael Aznar** @Rafaikkonen

■ En ocasiones, el Campamento Base será atacado y deberemos escoger bien la posición de las defensas para sobrevivir.









Metal Gear Survive

■ El modo Historia puede llevarnos 30 horas, pero después aparecen nuevos jefes y se abren cuatro subclases con nuevas habilidades

¿SOBREVIVIRÁ LA SAGA DE KONAMI SIN KOJIMA?

VERSIÓN ANALIZADA PS4

GÉNERO Aventura / Acción

DESARROLLADOR Konami

DISTRIBUIDOR Konami

JUGADORES 1-4

IDIOMA TEXTOS Castellano

IDIOMA VOCES Inglés

FORMATO / PRECIO Físico: 39,95 € Digital: 39,99 €

LANZAMIENTO Ya disponible

CONTENIDO 16

Konami nos trae un spin-off de su aclamada saga de acción e infiltración, que coge la base jugable de *MGSV* para traslardarnos a una realidad alternativa habitada por zombis.

Para sobrevivir en *Survive* debemos ir cumpliendo misiones orientadas a la supervivencia. Desde cazar animales y conseguir agua para mantener estables las barras de salud y resistencia, hasta recoger todo tipo de materiales con los que fabricar más y mejores objetos. Las mecánicas de supervivencia funcionan de lujo con la base de *MGSV*, y terminan siendo su principal fortaleza, hasta el punto de hacernos olvidar que la variedad de objetivos es muy escasa. La satisfacción reside en explorar, en encontrar nuevos planos, en subir de nivel... La sensación de estar en peligro es muy acusada, aunque por suerte contamos con un completo sistema de combate cuerpo a cuerpo para defendernos. Además, tendremos que construir defensas (vallas, alambre de espinos, sacos de arena, minas...). La construcción juega un papel especialmente importante en el Campamento Base, donde elegimos qué construimos, entre una serie de elementos que van de torretas a huertos o depósitos de agua, lo que aporta ese toque de auténtica personalización que le faltaba a la Base Madre.



OPINIÓN

Un juego de supervivencia y zombis recomendable y que sabe hacerse divertido, aunque poco tiene que ver con *Metal Gear*. Una pena que no se le saque más partido al multijugador y que haya que jugar siempre conectados.

77

Cooperando en el apocalipsis

El modo multijugador podría ser uno de sus grandes atractivos, pero está desaprovechado. Es divertido, pero, hasta que se actualice, es sólo un modo horda. Es evidente que es un juego pensado para tener un recorrido largo (ya hay anunciados varios eventos especiales), pero esto también nos lleva a dos graves problemas. Por un lado, la necesidad de estar siempre conectados, y, por otro, las microtransacciones, que afectan a varios, elementos, incluidas las ranuras de personajes... ■

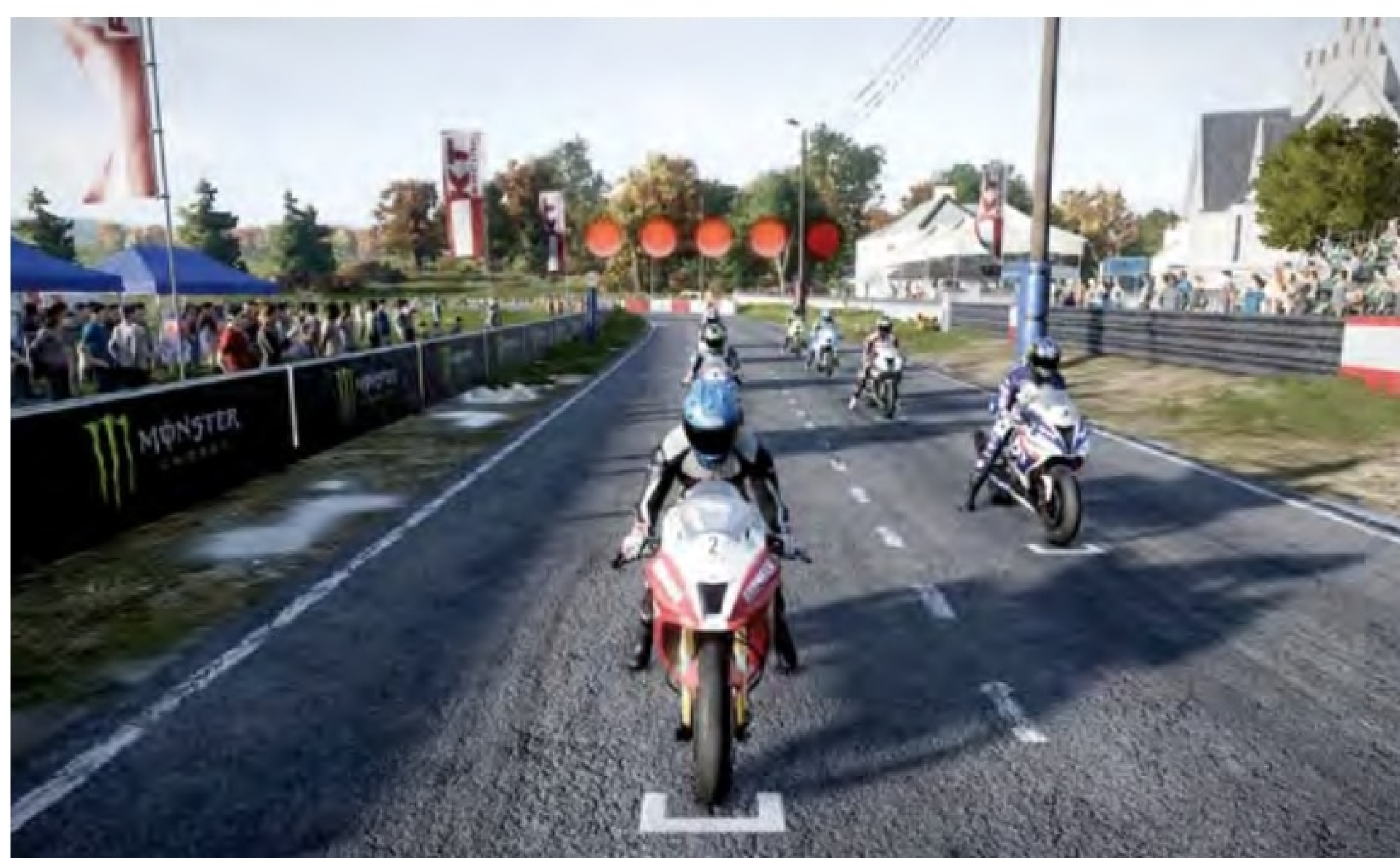
■ Por Álvaro Alonso @alvaroalone_so



■ KT Racing ha recreado entera la ratonera que es el circuito de la Montaña Snaefell: más de 16 minutos de conducción de riesgo.











TT Isle of Man Ride on the Edge

UNA PRUEBA LEGENDARIA, A MEDIO GAS

VERSIÓN ANALIZADA
PS4

GÉNERO
Velocidad

DESARROLLADOR
KT Racing

DISTRIBUIDOR
Bigben Interactive

JUGADORES
1-8

IDIOMA TEXTOS
Castellano

IDIOMA VOCES
Castellano

FORMATO / PRECIO
Físico: 49,95€
Digital: 59,99€

LANZAMIENTO
Ya disponible

CONTENIDO
3

Más allá de Milestone, pocos estudios han trabajado el subgénero de las carreras de motos en los últimos años. Sin embargo, KT Racing, que ya lo probó con *Motorcycle Club* en 2015, ha hecho otra intentona con *TT Isle of Man: Ride on the Edge*, basado en la competición más antigua y peligrosa que existe.

El juego cuenta con la licencia de esa prueba, igual que, por ejemplo, *Manx TT Superbike* en su día. Gracias a ello, se ha podido recrear el escalofriante circuito de 60'7 kilómetros (o la carretera abierta, más bien) en el que se disputa, lo cual es una auténtica barrabasada. Además, se ha contado con John McGuinness, uno de sus pilotos más laureados, como asesor. Para que el juego no se quedara muy corto con una sola pista, se han añadido también otras nueve inspiradas en Inglaterra, Escocia, Gales e Irlanda del Norte.

Dos categorías y pocos modos de juego

El juego nos propone competir en dos categorías principales, Supersport y Superbikes, con modelos de marcas reales como Honda, Yamaha, Kawasaki, BMW o Triumph. Más adelante, en mayo, llegarán los sidecars, que serán un DLC gratuito.

El planteamiento de *TT Isle of Man* es bueno, pero no tanto la ejecución. El manejo de las motos es bastante configurable, pero no siempre responde bien y, a veces, incluso sin estar forzando, nos vamos al suelo sin previo aviso, como si el tren trasero escupiera al piloto o éste se "escurriera" del asiento. Se echa en falta que la moto transmita más feedback para saber cuándo cortar gas. En cuanto a los modos, hay tanto multijugador local como online, pero el modo Carrera, en el que competimos con nuestro álter ego, resulta algo soso, con una gestión que es prácticamente automática. Aun así, se agradece el regreso de tamaña licencia. ■

OPINIÓN

KT Racing ha hecho un buen trabajo replicando un circuito tan legendario como el de la Montaña Snaefell, pero no ha acabado de dar con la tecla para el manejo de las motos, a lo que se añade un modo Carrera que apenas tiene profundidad.

70

■ Por **Rafael Aznar** @Rafaikkonen

PLATAFORMAS PS4 | Xbox One | Switch



Scribblenauts Showdown

MONTA UNA FIESTA... SIN PALABRAS

VERSIÓN ANALIZADA
Switch

GÉNERO
Minijuegos

DESARROLLADOR
Shiver Entertainment

DISTRIBUIDOR
Warner Bros

JUGADORES 1-4

IDIOMA TEXTOS
Castellano

IDIOMA VOCES
Inglés

FORMATO / PRECIO
Físico: 39,95€
Digital: 39,99 €

LANZAMIENTO
Ya disponible

CONTENIDO
12

OPINIÓN

Es una pena que el modo estrella de la saga esté metido con calzador y que se haya apostado todo a los minijuegos. Tiene veintisiete y son entretenidos, pero dejan la sensación de estar muy vistos. En pocas horas, deja de sorprender.

69

Esta divertida saga de puzles nos sorprendió hace nueve años en Nintendo DS con una innovadora mecánica, que nos permitía crear cualquier cosa que fuéramos capaces de deletrear.

Ahora, con su encanto casi agotado, la saga se reinventa, convirtiéndose en un party game, con veintisiete minijuegos que, al estilo *Mario Party*, nos invitan a jugar en compañía de tres amigos más (sólo en local). En este modo "Duelo", la partida se desarrolla sobre una especie de tablero, con todos los jugadores partiendo de la casilla de salida (podemos jugar contra la IA), y con el objetivo de ser los primeros en llegar a la meta. ¿Cómo? Superando minijuegos. El problema es que no tienen demasiado carisma y tampoco resultan variados, con lo que el juego pronto pierde fuelle, especialmente jugando solos. También tiene un modo versus, que prescinde del tablero, mucho más directo.

El Scribblenauts más clásico.

En el Modo Abierto, seguimos disfrutando de la original jugabilidad la saga. Cada nivel está plagado de personajes, dispuestos a darnos sus Starites a cambio de resolver un puzle. Primero, hay que averiguar qué es lo que cada uno quiere y, luego, tirar de ingenio y vocabulario para escribirlo... con un teclado virtual incómodo. Eso sí, contiene el diccionario de palabras más grande de la saga y podemos escribir casi cualquier cosa que se nos ocurra, que aparecerá en pantalla. Y tiene cooperativo. Es una pena que este modo sea anecdótico y se haya apostado casi todo al sistema de los minijuegos...

Por **José Luis Ortega** @jl0rtega

PLATAFORMAS PS4 | Xbox One | Switch | PC



Attack on Titan 2

LA REBELIÓN DE LOS TITANES

VERSIÓN ANALIZADA
PS4

GÉNERO
Acción

DESARROLLADOR
Koei Tecmo

DISTRIBUIDOR
Koch Media

JUGADORES 1-8

IDIOMA TEXTOS
Castellano

IDIOMA VOCES
Japonés

FORMATO / PRECIO
Físico: 69,95€
Digital: 69,99 €

LANZAMIENTO
Ya disponible

CONTENIDO
18

OPINIÓN

Destinado a los fans del anime. El resultado habría sido mejor de tener más variedad, pero es presa de su idiosincrasia. Al sólo poder acabar con los titanes rebanándoles la nuca, se reduce considerablemente la profundidad jugable.

78

La nueva entrega basada en el popular manganime ofrece una línea continuista, pero con los mimbres necesarios para encandilar a los fans. En esta ocasión, el protagonismo recae en un explorador anónimo creado por el jugador.

Attack on Titan 2 narra los hechos acontecidos en las dos primeras temporadas del anime. Unos hechos que se siguen paso por paso, con la peculiaridad de una nueva perspectiva propiciada por el protagonista de la aventura, nuestro explorador, que lucha contra los titanes junto con los inconfundibles protagonistas del anime. Puro fanservice que cumple perfectamente con su labor, aunque conozcamos el desenlace.

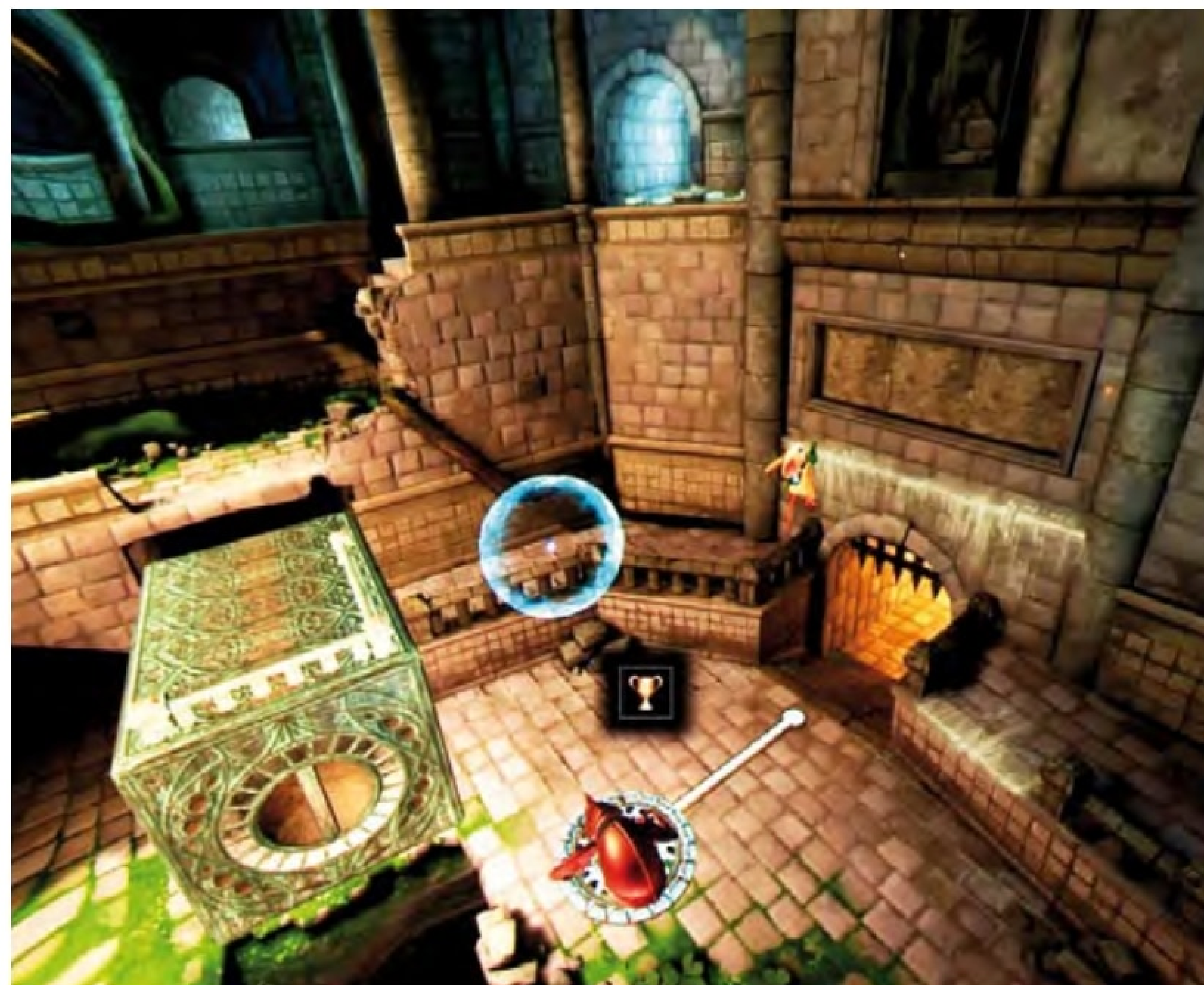
Parco en profundidad jugable

El sistema de combate sigue la línea marcada en la primera entrega. El equipo de maniobras tridimensionales que porta el protagonista aporta verticalidad para enfrentarnos a unos Titanes más rocosos que nunca. Los combates son ahora algo más estratégicos, y debemos ser precisos al rebanar sus extremidades para poder encaramarnos a sus nucas y acabar con los gigantescos rivales para siempre. Aunque no controlamos a héroes como Eren, Mikasa o Armin, se pueden dar órdenes a otros exploradores para que nos ayuden en combate, asestando golpes de gracia casi definitivos y espectaculares a nivel visual. Aunque se obtienen nuevas habilidades a lo largo de la aventura, las mecánicas y el desarrollo se tornan algo repetitivos tras el subidón inicial. El multijugador y la mayor dificultad desbloqueable al concluir la aventura satisfarán, sin duda, a los fans de la obra.

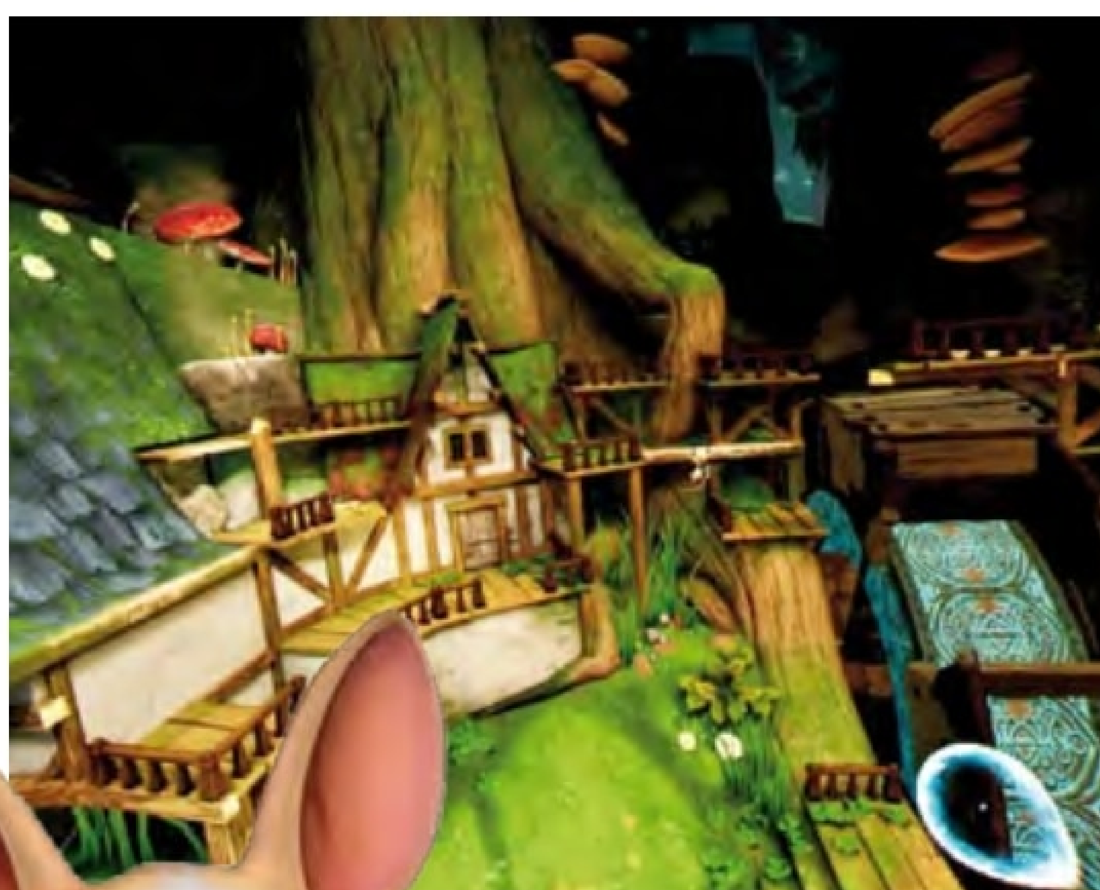
Por **José Luis Ortega** @jl0rtega

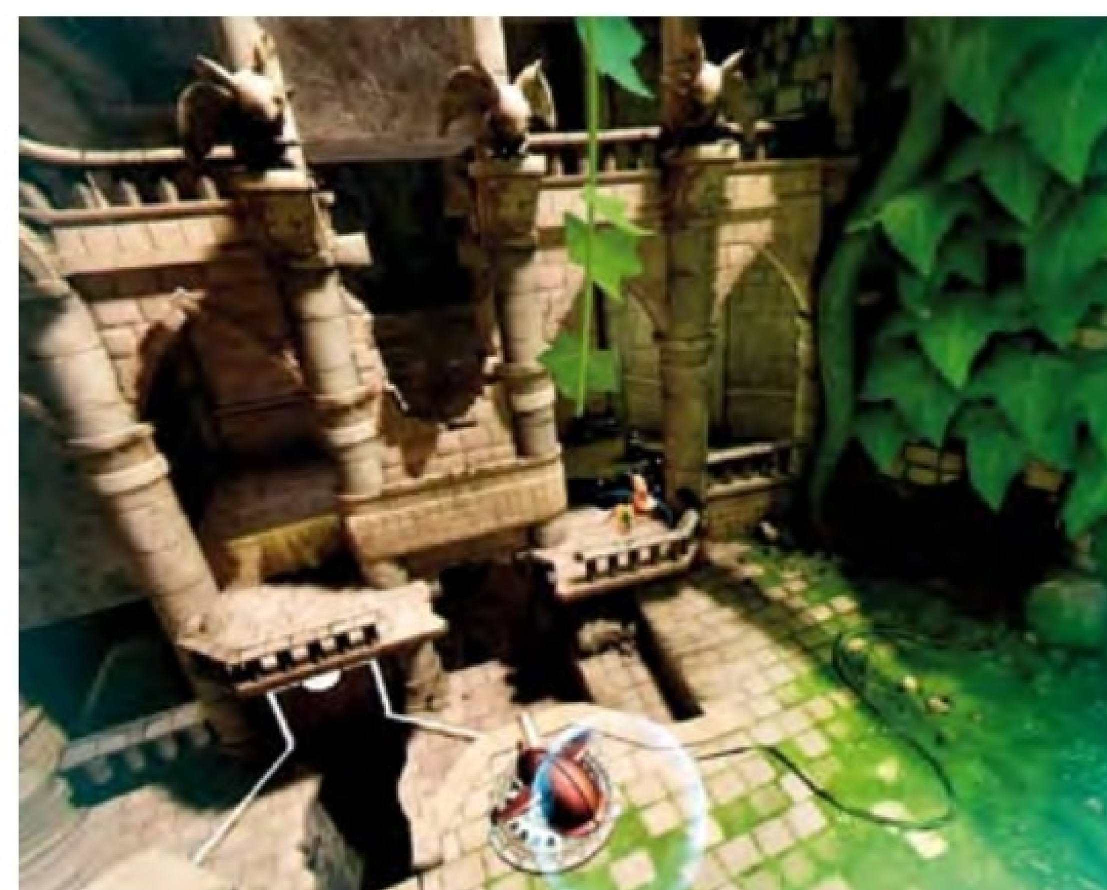
■ Manejamos a la ratita Quill, en uno de los juegos más bellos y de mayor calidad técnica de PlayStation VR.













■ El juego se divide en pequeños escenarios en los que no hay scroll. Son dioramas que son una lección sobre cómo diseñar un juego de realidad virtual.

Moss

UNA PEQUEÑA GRAN AVENTURA PARA REALIDAD VIRTUAL

VERSIÓN ANALIZADA
PS VR

GÉNERO
Aventura

DESARROLLADOR
Polyarc

DISTRIBUIDOR
Polyarc

JUGADORES
1

IDIOMA TEXTOS
Inglés

IDIOMA VOCES
Inglés

FORMATO / PRECIO
Físico: No
Digital: 29,99 €

LANZAMIENTO
Ya disponible

CONTENIDO
7

Desde que se anunció en el E3 de 2017, le teníamos ganas y, después de jugarlo, podemos decir que no nos ha defraudado: la aventura de Quill, la ratita albina, es uno de los mejores juegos exclusivos de PS VR, que no sólo elimina de un plumazo los mareos, sino que se atreve con un género poco explotado en la realidad virtual, como es el de las aventuras en tercera persona.

Moss nos coloca como protagonistas por partida doble. Por un lado, manejamos a Quill con el Dual Shock 4. Podemos moverla en cualquier dirección, atacar, saltar, esquivar... Pero, además, somos el "reader", el ente que la ayuda en su camino mediante un orbe azul (que manejamos con el DS4) que nos permite abrir para puertas o mover bloques para despejarle el camino. Combinar las funciones y habilidades de ambos personajes es la base de una aventura que integra plataformeo, sencillos combates y brillantes puzles.

Uso inteligente de la realidad virtual

El juego se divide en reducidos niveles, como pequeños dioramas interconectados, por los que Quill avanza con soltura. Como los niveles no se mueven, no hay mareos. Una solución muy inteligente que funciona de maravilla a través del visor. El minúsculo tamaño de Quill permite que estas "pantallas estáticas" sean complejas, con pasillos, plataformas, recovecos... En muchas, se ocultan coleccionables, lo que nos invita a explorarlas como si estuviéramos cotilleando en una casa de muñecas, hasta poniéndonos de pie. Además, es uno de los juegos más bellos de PS VR. Pero también tiene sus defectos, como una escasa duración (4-5 horas), que llegue sin traducir y algún bug, relacionado con el posicionamiento del visor, que nos ha obligado a salir del juego. Aun así, hemos disfrutado a lo grande de uno de los mejores juegos para VR. ■

OPINIÓN

Puede que no sea muy largo, o que nos llegue sin traducir, pero su fabulosa realización técnica y su adictiva jugabilidad lo convierten en una de las primeras grandes sorpresas de 2018 para PS VR. Si tienes el visor, hazte un favor y juégalo.

84

■ Por Alberto Lloret @AlbertoLloretPM

PLATAFORMAS PS4 | Xbox One | PC



Devil May Cry HD Collection

CAZADEMONIOS DE OTRO TIEMPO

VERSIÓN ANALIZADA PS4

GÉNERO Acción

DESARROLLADOR NeoBards Entert. (Capcom)

DISTRIBUIDOR Koch Media

JUGADORES 1

IDIOMA TEXTOS Castellano

IDIOMA VOCES Inglés

FORMATO / PRECIO Físico: 34,95€ Digital: 34,99 €

LANZAMIENTO Ya disponible

CONTENIDO



OPINIÓN

Si se comparan con muchos hack and slash modernos, salen perdiendo, y el remaster en sí es discretito, pero, aun así, la primera entrega y la tercera demuestran que quien tuvo retuvo. Un buen aperitivo para el futuro *Devil May Cry 5*.

74

Dante, además de ser un pionero del hack and slash, es un experto en piruetas, como la de protagonizar la remasterización de una remasterización, como anticipo del previsible *Devil May Cry 5*.

Ya lanzado en PS3 y Xbox 360 en 2012, *Devil May Cry HD Collection* recopila los tres juegos de acción que Capcom lanzó en PS2 entre 2001 y 2005, puestos a 1080 p y 60 fps (sin 4K). Se trata de un port facilón, por lo que no forma parte del pack la cuarta entrega, pese a que se remasterizó de forma independiente para PS4 y One en 2015...

Juegazos "viejos" y desaguisado

El género del hack and slash ha mejorado mucho con los años, por lo que es un pack pensado para quien quiera rememorar esos títulos, más que para nuevos jugadores, sobre todo por lo que duelen las cámaras fijas hoy día (el reboot *DmC* de Ninja Theory, que también está remasterizado, le pasa la mano por la cara). Aun así, la primera entrega y la tercera son aún muy disfrutables, pues el sistema de combos, que aúna espadas, armas de fuego y poderes demoniacos, sigue funcionando de forma muy fluida. El último, que permite jugar como Vergil, aparte de con Dante, es más accesible (las continuaciones no están limitadas y la perspectiva se puede rotar ligeramente) y cuenta con mejores gráficos, pero nuestro favorito sigue siendo el primero, por lo que significó en 2001, por sus escenarios góticos, por sus jefes... En cuanto a la segunda parte, marcada por su tosco control o su horrenda interfaz, es mejor ignorar su triste existencia.

Por **Rafael Aznar** @Rafaikkonen

PLATAFORMAS PS4 | Xbox One | PC



Burnout Paradise Remastered

TAN DIVERTIDO COMO SIEMPRE

VERSIÓN ANALIZADA Xbox One

GÉNERO Velocidad

DESARROLLADOR EA Swiss Sarl

DISTRIBUIDOR Electronic Arts

JUGADORES 1-8

IDIOMA TEXTOS Castellano

IDIOMA VOCES Castellano

FORMATO / PRECIO Físico: 39,95€ Digital: 39,99 €

LANZAMIENTO Ya disponible

CONTENIDO



OPINIÓN

El clásico de la conducción arcade en mundo abierto se pone al día, con una versión a medio gas. El original ya era muy bueno, lo que hace que el remaster resulte más justito. Como la base es del lejano 2008, se le notan ciertas costuras...

80

El mítico arcade de velocidad en mundo abierto de Criterion vuelve diez años después con mejoras técnicas. Pero, ¿la visita al taller ha merecido la pena?

Como recordaréis, *Burnout Paradise* nos suelta en un ficticio mundo abierto para que demos rienda suelta a nuestras ansias de velocidad. Aquí las carreras no transcurren en circuitos cerrados, sino que se nos marca el punto de salida y la meta, y cada uno llega como puede. Pero hay más. Pulsando los dos gatillos en los semáforos, encontramos competiciones de "takedowns" (eliminaciones provocando espectaculares colisiones), eventos contra el crono, retos de derrape... Añade desafíos extra, como romper carteles, chocar contra vehículos especiales... y el resultado es un mundo abierto repleto de cosas por ver y descubrir.

Pocas novedades

Este remaster incluye el juego base y todo su contenido adicional, pero sigue siendo el mismo juego de hace diez años y el único aliciente para volver a él es revivir la experiencia. Y es que, en aspectos técnicos, no resulta sorprendente. El original ya corría a 60 fps y gráficamente se nota mejoría en las texturas (hasta 4K en PS4 Pro y Xbox One X), pero es una mejoría relativa.

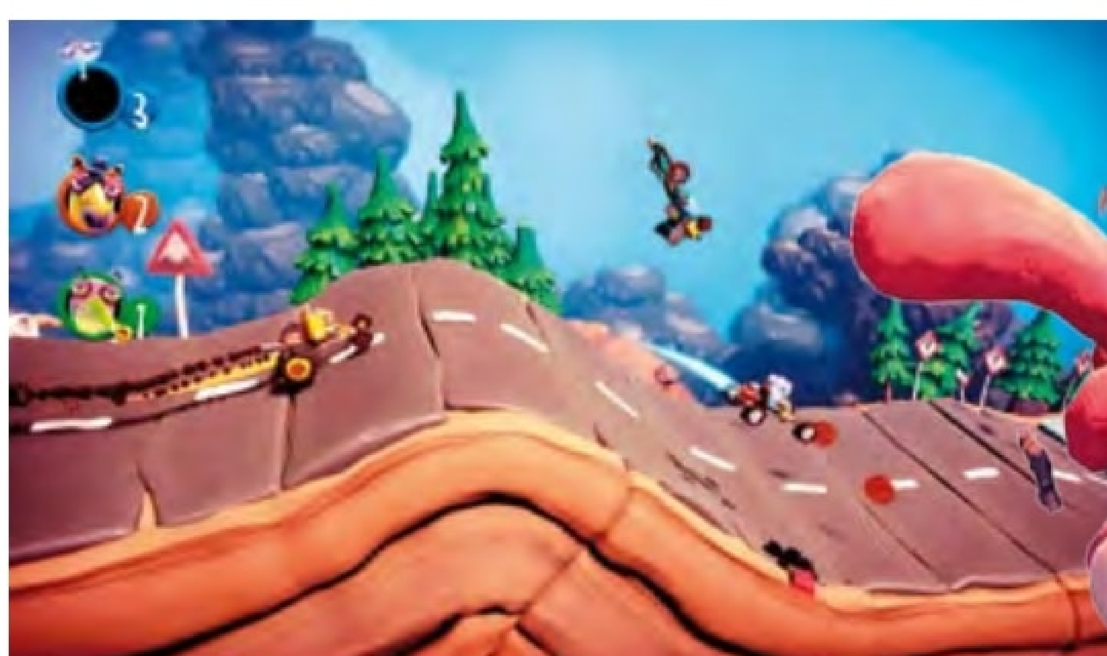
La jugabilidad sigue siendo soberbia y el control todavía responde de fábula. Incluso el online sigue siendo bastante robusto, y sorprende lo actual y fresco que se siente. Lástima que no se haya apostado por un lavado de cara más profundo, porque la vertiente jugable sigue siendo deliciosa.

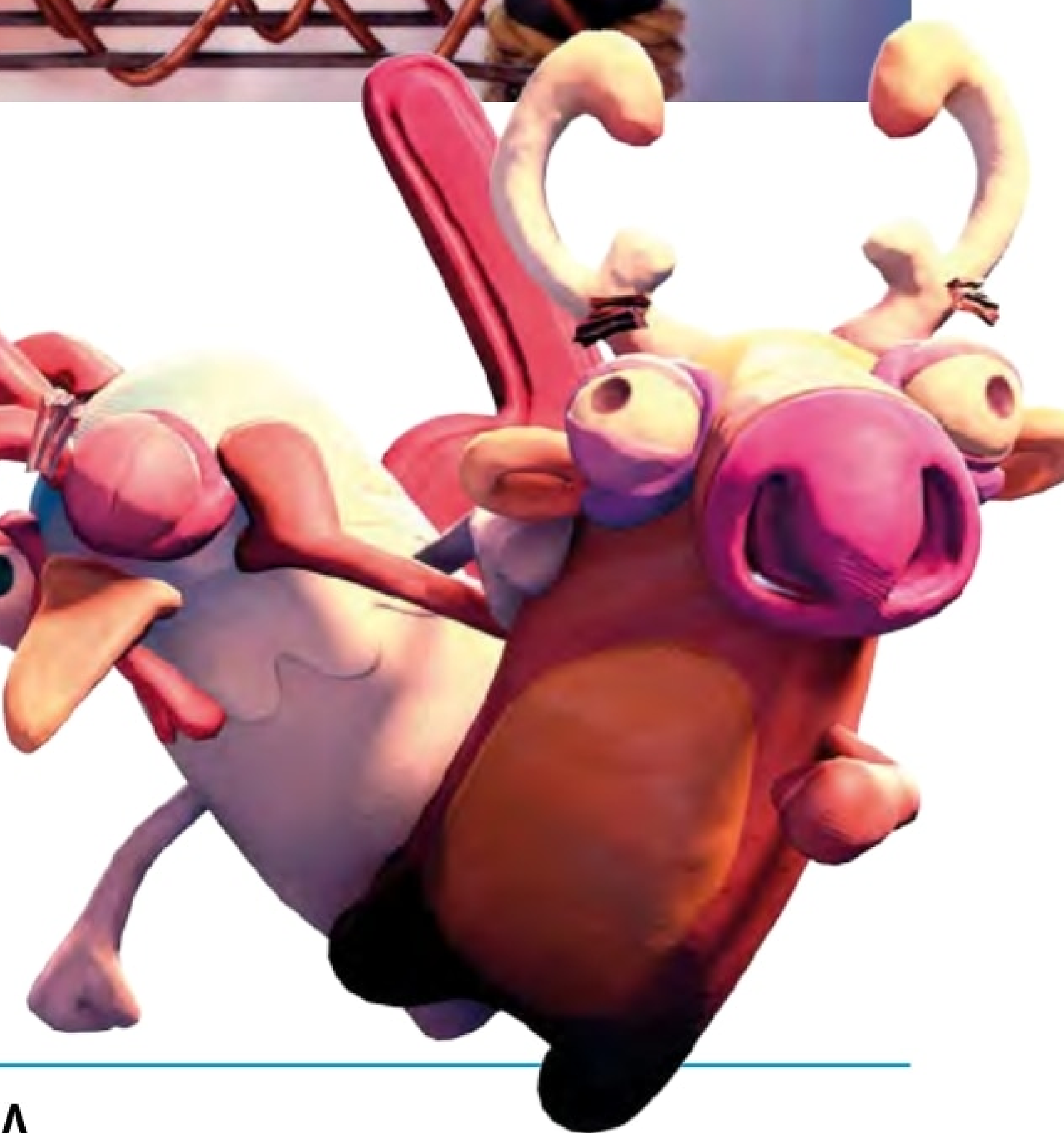
Por **Alberto Lloret** @AlbertoLloretPM

En algunos retos, además de competir, tenemos que forjar alianzas. En éste, por ejemplo, debemos resistir dos jugadores en la plataforma.









Frantics

EL MÓVIL Y PS4 MEJORAN CUALQUIER FIESTA

VERSIÓN ANALIZADA
PS4

GÉNERO
Minijuegos

DESARROLLADOR
NapNok Games

DISTRIBUIDOR
Sony

JUGADORES
1-4

IDIOMA TEXTOS
Castellano

IDIOMA VOCES
Castellano

FORMATO / PRECIO
Físico: 19,95€
Digital: 19,99€

LANZAMIENTO
Ya disponible

CONTENIDO
3

PlayStation 4 sigue llenándose de juegos que dan variedad al catálogo. Ahora, llega *Frantics*, un nuevo juego de la gama PlayLink en el que sólo necesitas un móvil o una tableta para pasarlo en grande.

PlayLink es un nuevo sistema de juego en el que un teléfono móvil o una tablet actúan como mando. Simplemente tenemos que bajar la aplicación correspondiente, enlazarla de forma sencilla con la consola y empezar a jugar. Ya hay varios juegos de esta familia, y *Frantics* llega para garantizar "piques" con hasta otros tres jugadores en modo local.

Diversión instantánea

Encontramos catorce minijuegos, todos desbloqueados desde el principio, en los que tenemos que utilizar la pantalla del móvil de diferentes formas. Unos nos animan a realizar pulsaciones para golpear y en otros tenemos que inclinar el dispositivo o realizar desplazamientos con el dedo para movernos. Los controles están muy bien adaptados y son muy intuitivos, aunque donde mejor responden es en las pruebas en dos dimensiones. Ahora bien, ¿de qué van los minijuegos? Tenemos carreras de coches, carreras de obstáculos, lucha y muchas pruebas de saltos. Hay que concentrarse en hacerlo bien y en intentar sabotear al rival, pero con cuidado, porque también nos la pueden liar. Podemos elegir el reto que queramos, pero también hay grupos de juegos según su temática y, la mejor opción para las fiestas, un modo torneo presentado por un carismático zorro que ayudará al jugador que le parezca bien en cada momento. Las risas están aseguradas y todo ello está bañado por un apartado visual que imita la plastilina y unas voces en castellano que se agradecen. Si queréis un juego para disfrutar en reuniones sociales, *Frantics* no exige pensar mucho y garantiza la diversión.



OPINIÓN

Aunque catorce minijuegos se quedan cortos si los jugamos de una sentada, la idea es fomentar las risas en las reuniones de amigos en casa. Visualmente tiene carisma, los controles están bien adaptados y la diversión está asegurada.

78

Por Alejandro Alcolea @Lherot

PLATAFORMAS PS4 | Xbox One | Switch | PC



Fe

EL BELLO CANTO DEL BOSQUE

VERSIÓN ANALIZADA
PS4

GÉNERO
Aventura

DESARROLLADOR
Zoink Games

DISTRIBUIDOR
EA Originals

JUGADORES 1

IDIOMA TEXTOS
Castellano

IDIOMA VOCES
No tiene

FORMATO / PRECIO
Físico: No
Digital: 19,99 €

LANZAMIENTO
Ya disponible

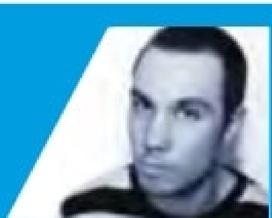
CONTENIDO

Tras *Unravel*, el segundo juego de EA Originals (una iniciativa de Electronic Arts para financiar proyectos indies únicos) es un plataformas en mundo abierto, con una bellísima puesta en escena.

Huyendo de todo realismo, *Fe* nos presenta un minimalista ecosistema con un magnífico uso del color, en el que se combinan, inteligentemente, el negro y distintas variantes de verdes, azules, morados... para representar los distintos biomas del bosque o incluso estados de ánimo. El diseño de las criaturas, inspiradas en animales reales, no se queda atrás en cuanto a belleza y armonía. Pero no todo es idílico. Unos extraños seres, los Silentes, han comenzado a atacar a los animales, y Fe, nuestro protagonista, debe convertirse en su salvador.

Operación Triunfo

De inicio, Fe sólo puede saltar y cantar. Recogiendo una serie de coleccionables, ganamos algunas habilidades que facilitan el plataformeo, pero la clave es el canto, que nos permite comunicarnos con el resto de animales y acceder así a sus "servicios". Los búhos, por ejemplo, nos permiten subir a su espalda para llegar a localizaciones que serían inaccesibles de otro modo. Cantando, también podemos "activar" determinados elementos, como flores que propulsan a Fe. Además, algunos de estos elementos reaccionan ante determinados animales, lo que nos obliga a guiarlos para continuar y crea una dinámica muy original. Y todo, sin mediar palabra. En *Fe*, somos nosotros quienes debemos interpretar la historia. Lo malo es que, al final, termina resultando críptico. Además, es un juego bastante facilón.



OPINIÓN

Un plataformas muy original que encandilará a los amantes de los animales, gracias a la forma en que nos conecta a la naturaleza. Sólo por sus valores artísticos, merece la pena, aunque el control y la cámara lo alejan de la excelencia.

80

Por **Álvaro Alonso** @alvaroalone_so

PLATAFORMAS PS4 | Xbox One | Switch | PC



Owlboy

UN METROIDVANIA MUY ESPECIAL

VERSIÓN ANALIZADA
Switch

GÉNERO
Platafomas / Aventura

DESARROLLADOR
D-Pad Studio

DISTRIBUIDOR
D-Pad Studio

JUGADORES 1

IDIOMA TEXTOS
Castellano

IDIOMA VOCES
Castellano

FORMATO / PRECIO
Físico: 29 de mayo
Digital: 22,99 €

LANZAMIENTO
Ya disponible

CONTENIDO

Uno de los indies mejor valorados de los últimos años llega por fin a consolas, con todo el colorido y la magia que han hecho de él una aventura especial. El protagonista es Otus, un chico búho mudo que, gracias a una capa especial, puede volar. Pero su iniciación destapa su inutilidad para casi todo. Tras ser vilipendiado por los habitantes de su aldea, demostrará su valía enfrentándose a todo tipo de peligros para intentar salvar a su pueblo.

Un metroidvania "pajarisíaco"

Owlboy es un metroidvania, ya que vamos consiguiendo habilidades con las que volver sobre nuestros pasos, para acceder a nuevas zonas, aunque el mapa no es demasiado intrincado. También saltamos, como en los plataformas, y, además de rodar y atacar, podemos cargar objetos con nuestras garras (desde frutas que nos recuperan la vida, hasta un aliado que funciona como un cañón con el que disparar). Y, por si fuera poco, se introducen nuevas mecánicas continuamente, y tan pronto estamos resolviendo puzles como afrontando zonas de sigilo o enfrentándonos a jefes finales con un inteligentísimo diseño. A todo esto, se une el mimo y el cariño que se han puesto en la parcela técnica. Los gráficos de *Owlboy* están formados por píxeles, pero píxeles en HD, con los que se consiguen unos diseños de personajes sublimes y unos escenarios que derrochan detalle.

Owlboy es una aventura especial, tanto por su historia como por su apartado audiovisual. Puede que sea fácil, pero atrapa con un desarrollo ameno durante las ocho horas que dura. Merece mucho la pena.



OPINIÓN

Una pequeña gran aventura, hecha desde el amor a la época de los 16 bits. Puede resultar corta y fácil, pero, a poco que te vayan los metroidvanias, deberías probarla. Y no sólo por los gráficos: su historia y su guión son notables.

86

Por **Alberto Lloret** @AlbertoLloretPM

El garaje ofrece medio centenar de coches de fabricantes reales, entre los que hay clásicos del Mundial de Rallies, del Dakar o camionetas.









Las pistas ambientadas en la naturaleza son las más vistosas, pero también hay estadios pintones, como uno con las luces de neón de Las Vegas como fondo.

Gravel

LA ENÉSIMA POLVAREDA ENTRE DOS TIERRAS DE MILESTONE

VERSIÓN ANALIZADA
PS4

GÉNERO
Velocidad

DESARROLLADOR
Milestone

DISTRIBUIDOR
Bandai Namco

JUGADORES
1-8

IDIOMA TEXTOS
Castellano

IDIOMA VOCES
Castellano

FORMATO / PRECIO
Físico: 69,95 €
Digital: 69,99 €

LANZAMIENTO
Ya disponible

CONTENIDO
3

Como todos los años, Milestone sigue con su factoría a pleno rendimiento. A la espera del potencial *MotoGP 18*, en menos de tres meses, ha sacado ya *Monster Energy Supercross* y *Gravel*. Ese cuestionable ritmo de lanzamientos es incompatible con hacer juegos sobresalientes, y el que nos ocupa es otro ejemplo.

Gravel no es un mal juego, ni mucho menos, pero la idea, que es buena, se siente desaprovechada. A grandes rasgos, tenemos carreras todoterreno a bordo de medio centenar de vehículos, que abarcan categorías como los rallies, los raids y las camionetas, con los que competimos en carreras por vueltas, duelos cara a cara, pruebas de eliminación, de atravesar puertas... Paralelamente, hay dieciséis ubicaciones, divididas entre estadios cerrados y, ojo, pistas campo a través en Alaska, el Mont Blanc, Namibia o la Polinesia.

Un motor al que le falta potencia

En la línea de los juegos del estudio italiano, es un "sim-cade" cumplidor, aunque, con mando, el control resulta un poco ramplón. Da más de sí con volante, a pesar de que el force feedback no se hace notar en exceso. Lo mejor es correr por los caminos salvajes, cuya orografía es bastante variable, con saltos a través de dunas, riachuelos entre cañones, playas...

Ahora bien, en cuanto a modos, *Gravel* se queda cortísimo. Al margen de las carreras online, lo único destacable es Off-road Masters, donde competimos en una veintena de campeonatos (con tres estrellas por evento, para un raquítico total de 180), con una ambientación televisiva irrelevante. Tampoco el apartado técnico es para tirar cohetes, con rivales que hacen la goma, tirones en el online o texturas pobres para los coches, pese al uso del Unreal Engine 4. Quizá es hora de que Milestone cambie de política de desarrollo...



OPINIÓN

Como tantos juegos de Milestone, esta nueva IP tiene buenos mimbres, especialmente en lo que a los circuitos naturales se refiere, pero se queda corta en modos y está a kilómetros de los grandes del género en rendimiento visual.

72

Por **Rafael Aznar** @Rafaikkonen

■ **PLATAFORMAS** PS4 | PC



Sprint Vector

EL LADO MÁS FRENÉTICO DE LA VR

VERSIÓN ANALIZADA
PS VR

GÉNERO
Velocidad

DESARROLLADOR
Survios

DISTRIBUIDOR
Survios

JUGADORES 1-4

IDIOMA TEXTOS
Inglés

IDIOMA VOCES
Inglés

FORMATO / PRECIO
Físico: No
Digital: 24,99 €

LANZAMIENTO
Ya disponible

CONTENIDO



Todavía no hemos visto muchos títulos que saquen gran partido a las características exclusivas que brinda la realidad virtual. *Sprint Vector* es un buen ejemplo de cómo, al menos, intentar hacerlo.

Imaginad que metemos en una coctelera *Mirror's Edge*, *Jet Set Radio* y *Mario Kart*, y que, además, servimos la mezcla en realidad virtual. Esto es, a grandes rasgos, *Sprint Vector*, un frenético arcade en el que, usando dos PS Move y PS VR, debemos patinar a toda velocidad, realizar acrobacias y, a la vez, competir, usando potenciadores, contra otros jugadores, ya sea offline u online.

Un control muy profundo

Hay que jugar de pie y con dos PS Move. Para avanzar, movemos los brazos alternativamente de arriba a abajo, como si llevásemos unos bastones de esquí. Cuanto más enérgicamente lo hacemos, más rápido nos deslizamos. Para girar, hemos de inclinar el cuerpo y dirigir nuestra mirada en la dirección requerida. Además, a esto hay que añadir numerosos gestos extra. Por ejemplo, agitar secamente los brazos para saltar, alzarlos de forma natural para escalar o estirarlos para planear en plan superhéroe. Hacerse a este esquema no es difícil, pero sí (y mucho) dominarlo. Por eso, *Sprint Vector* es un título que va de menos a más. Al principio, es fácil sentirse frustrado por la complejidad de su control, pero, con bastante práctica, las carreras se vuelven muy divertidas. Su contenido es algo limitado (una docena de pistas y algunas pruebas de obstáculos), hay que tener cierta forma física para jugar y, técnicamente, es simplemente correcto. ¡Pero la experiencia es genial! ■

OPINIÓN

Una idea excelente, que brinda una experiencia que sólo tiene sentido en realidad virtual. Y el resultado es muy bueno. Eso sí, se trata de un juego exigente (tanto a nivel físico como de habilidad) y se echan en falta más pistas y modos de juego.

78

■ Por **David Alonso** @Davealonsoh

■ **PLATAFORMAS** PS4



Deiland

UN CUENTO DE GESTIÓN ESPACIAL

VERSIÓN ANALIZADA
PS4

GÉNERO
Gestión

DESARROLLADOR
Chibig

DISTRIBUIDOR
Sony

JUGADORES 1

IDIOMA TEXTOS
Castellano

IDIOMA VOCES
No tiene

FORMATO / PRECIO
Físico: No
Digital: 14,99 €

LANZAMIENTO
Ya disponible

CONTENIDO



Aterriza en PS4 un nuevo juego desarrollado dentro de PS Talents, la estrategia local de PlayStation España para fomentar el desarrollo de videojuegos. Y el juego de Chibig puede ser el más redondo de los creados dentro de esta iniciativa.

Deiland es el nombre de un minúsculo planeta en el que, un buen día, se posó un cristal con un gran poder mágico. Y no es lo único, ya que un niño llamado Arco también llegó al planeta (que recuerda inevitablemente a los de *Super Mario Galaxy*) para proteger el cristal. Tenemos que vivir aquí y el objetivo es crear un ecosistema sostenible que permita disponer de materiales para mejorar edificios, sobrevivir y comerciar.

El Principito agricultor

Deiland pone sobre la mesa una serie de mecánicas (gestión de recursos, comercio y cadenas de elementos para construir objetos) que combinan vistosidad y sencillez. Todo es muy natural y nos anima a realizar varias tareas al mismo tiempo. Por ejemplo, si plantamos un árbol, éste tardará varios minutos en crecer y podemos aprovechar para comerciar o para echarnos una siesta y subir de nivel con un sencillo sistema de evolución. También hay combate, pero puede ser el punto más flojo, debido a su extremada sencillez. La historia, aunque interesante, avanza a trompicones y siempre nos tiene a expensas de que los personajes que nos mandan misiones aterricen en el planeta. Al final, lo importante es disfrutar con la experiencia. Se nota que hay mucho amor en cada píxel y *Deiland* consigue conquistarnos gracias a su ritmo y a unas mecánicas bañadas por un arte precioso. ■

OPINIÓN

El apartado audiovisual es una delicia que nos mete de lleno en su universo, pero son sus mecánicas las que terminan de atraparnos. Aunque está dirigido a los pequeños de la casa, encandilará a los adultos que le den una oportunidad.

75

■ Por **Alejandro Alcolea** @Lherot





ASSASSIN'S CREED ORIGINS

PS4 | Xbox One | PC 19,99 € 15 GB

La maldición de los faraones

El segundo DLC del modo historia de *Assassin's Creed Origin*s sorprende por su enfoque, que exprime al máximo el lado más místico y esotérico del Antiguo Egipto.

La trama arranca cuatro años después de los acontecimientos que relata la aventura principal, con Bayek de Siwa viajando a la región de Tebas. Allí, sus ciudadanos están aterrorizados por un misterio realmente perturbador: ¡los faraones fallecidos están regresando al mundo de los vivos para sembrar el caos! Por supuesto, nuestro cometido es acompañar a Bayek por cada rincón de Tebas para descubrir qué esta pasando, una excusa perfecta para volver a desplegar nuestras dotes de ataque y escalada, que aumentan gracias a la inclusión de siete nuevas habilidades.

Aun así, y como asesinos curtidos que somos (lo ideal es afrontar este DLC con nivel 44), las tareas habituales, como las zonas de investigación, no nos sorprenden, pero nada nos prepara para enfrentarnos al poder del Más Allá. Durante la historia, que dura en torno a ocho horas, también viajamos a la Duat, o inframundo de la mitología egipcia. Es en este oscuro lugar donde tienen lugar las misiones más intensas, diferentes y atractivas a nivel argumental, sobre todo si os atrae el halo paranormal que envuelve a la cultura egipcia. Por último, no podemos dejar de destacar el excepcional trabajo que, una vez más, ha realizado Ubisoft en labores de documentación, en especial a la hora de ambientar Tebas. Su tamaño es considerable, y cuenta con un excepcional diseño, lo que la convierte en una de las regiones más atractivas de todo el juego.

VALORACIÓN: Una expansión muy atractiva y completa, que vais a disfrutar especialmente si sois amantes del lado más místico del Antiguo Egipto. Esta vez, el camino hasta la región de Tebas os va a merecer la pena.

WOLFENSTEIN II

Las hazañas del capitán Wilkins

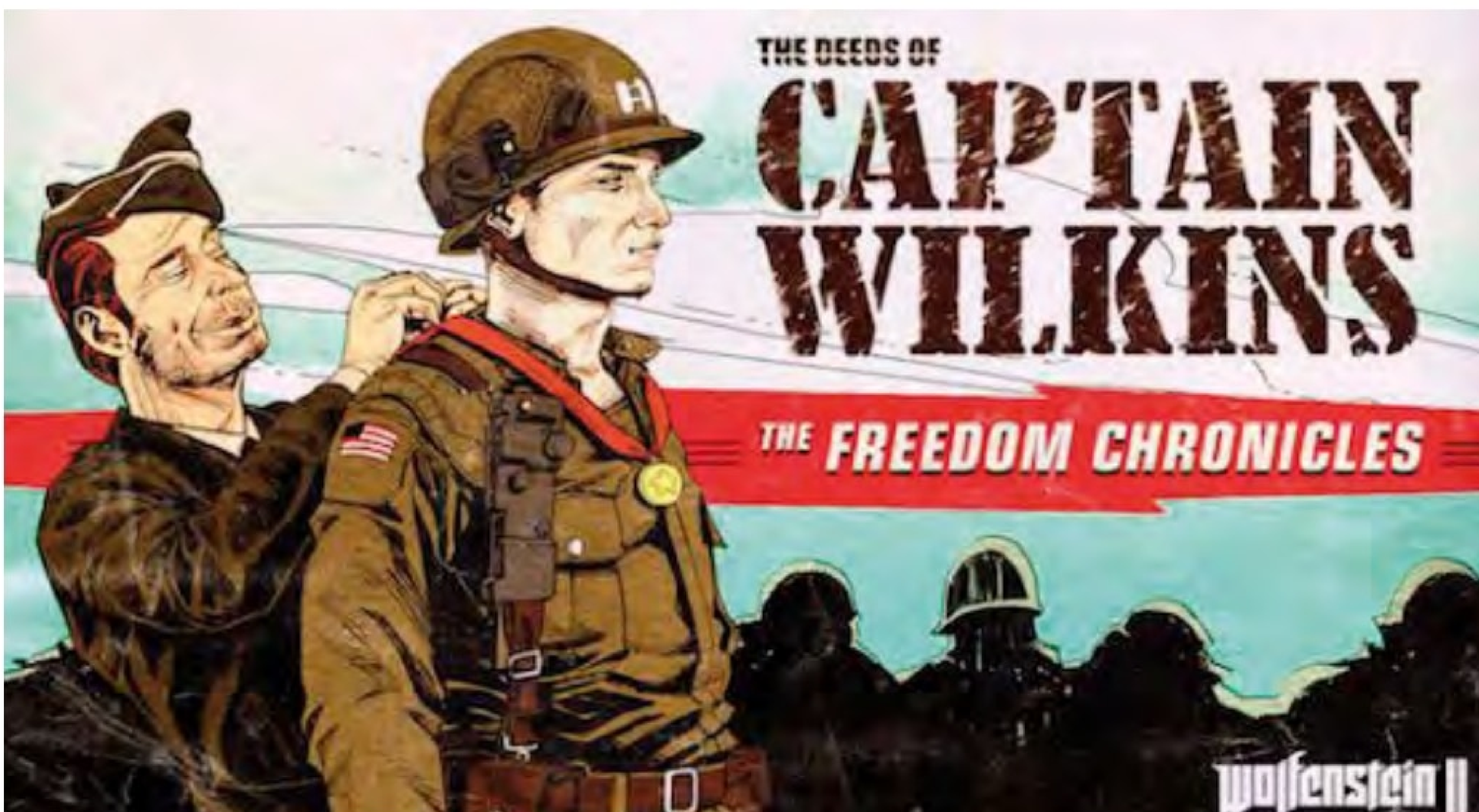
PS4 | Xbox One | PC 9,99 € 3,5 GB





La trilogía de las Crónicas de libertad llega a su fin con este nuevo capítulo, protagonizado por Gerald Wilkins. Equipado con unos zancos experimentales, el veterano capitán del ejército norteamericano debe acabar con los numerosos soldados nazis que protegen el Cañón Solar, una superarma. Esta sencilla trama da pie a intensos tiroteos en unos escenarios un tanto lineales, que favorecen que el ritmo sea frenético y no decaiga en ningún momento. La principal novedad a nivel jugable son los zancos, que nos permiten saltar fácilmente a lugares elevados o idear nuevas estrategias de ataque aprovechando nuestra imponente envergadura.

VALORACIÓN: Un buen cierre a la trilogía alternativa de *Wolfenstein II: The New Colossus*. Vale que no destaca por su originalidad, pero es capaz de ofrecer momentos muy divertidos.





ROCKET LEAGUE

DC Superheroes pack

PS4 | Xbox One | Switch | PC 3,99 € 10 MB

Dos versiones del Batmóvil, la de la película de "Batman" de 1989 y la que vimos en "El Caballero Oscuro: La leyenda renace", se estrenan en los partidos de *Rocket League*. Este pack también incluye veinte objetos de personalización de héroes clásicos del universo DC, como Superman, Wonder Woman o Flash.

VALORACIÓN: La recreación de los vehículos es genial. Ideal para los fans de DC.



BATTLEFIELD 1

Apocalypse

PS4 | Xbox One | PC 14,99 € 10 MB

La última expansión de *Battlefield 1* incorpora tres nuevos mapas: Passchendaele, Río Somme y Caporetto, en los que podemos disfrutar de nuevas armas blancas y de fuego. Además, también se estrena un modo exclusivo, las batallas aéreas, que cuentan con dos escenarios: El Filo de la Navaja y Londres al Alba.

VALORACIÓN: Los nuevos mapas están bien, pero destacan las batallas aéreas.



GRAN TURISMO SPORT

Parche 1.13

PS4 Gratis 2,7 GB

Doce nuevos vehículos, como el Ford Mustang Mach 1, son el contenido estrella de este nuevo parche, que también incrementa la lista de eventos del modo campaña y de trazados del circuito Blue Moon Bay. A todo esto, hay que sumar un gran número de ajustes, correcciones y añadidos de todo tipo.

VALORACIÓN: Más gas para el acelerador de *GT Sport*, que lleva un ritmo imparable.



LITTLE NIGHTMARES

La Residencia

PS4 | Xbox One | PC 3,99 € 10 MB

Todos los interrogantes que plantea *Little Nightmares* se cierran en este tercer DLC, que nos traslada hasta la terrorífica casa de la Dama. Su tétrica ambientación sigue convenciendo, así como sus puzles y mecánicas, que, en esta ocasión, alcanzan un nivel de dificultad más elevado de lo habitual.

VALORACIÓN: Un cierre perfecto a *Secretos de las Fauces*, la expansión del juego.



XENOBLADE CHRONICLES 2

Parche 1.3.0

Switch Gratis 100 MB

El mundo de Alrest se amplía con grandes novedades: se han añadido el nivel de dificultad fácil y la Nueva Partida Avanzada. Este modo no sólo nos da la posibilidad iniciar de cero la aventura manteniendo nuestros Blades y el equipamiento, sino que también incorpora algunos cambios jugables en el desarrollo.

VALORACIÓN: Aumenta de forma acertada la ya extensa duración de la aventura de Rex.



MONSTER HUNTER WORLD

Deviljho

PS4 | Xbox One Gratis 10 MB

Monster Hunter World recibe a Deviljho, un viejo y violento conocido al que dar caza. Pero la criatura no llega sola: este DLC también añade otras novedades y ajustes, como una reducción en los tiempos de carga, el equilibrio de un gran número de armas o la posibilidad de ajustar el tamaño de los subtítulos.

VALORACIÓN: Nos encanta que el mundo de *MH World* se mantenga así de vivo.

NUEVAS PORTÁTILES
¿HAY ESPACIO PARA ELLAS?

Analizamos el estado actual de las consolas portátiles y profundizamos en lo que nos puede deparar este segmento en el futuro: posibilidades, posibles sucesoras y sus principales escollos.



Por **Sergio Martín** @replicante64

Desde que en 1989 (1990 en nuestro territorio) llegara la primera gran consola portátil, Game Boy, durante casi tres décadas no han parado de aparecer portátiles creadas por una gran cantidad de compañías. Nintendo, Sega, Atari, Bandai, SNK y otras empresas han tratado de exprimir este gran mercado, otrora uno de los pilares sobre los que se apoyaba nuestra industria. Pero, desgraciadamente para todos los que hemos crecido junto a estos dispositivos, su futuro puede estar muy comprometido, como vamos a explicar a partir de ahora.

El estado actual de las portátiles

Si dejamos de mirar al pasado y nos centramos únicamente en lo que tenemos delante de nuestras narices ahora mismo, la verdad es que la situación es descorazonadora. Así de simple y contundente. Sólo Nintendo 3DS (en todas sus acepciones, incluyendo los modelos New, XL, 2DS...) se mantiene como consola portátil pura y "activa" en este sector. Sí, ya sabemos que PS Vita en teoría sigue "viva" y siendo distribuida. Pero, si echamos un vistazo al porcentaje del mercado que le corresponde en cuanto a ventas, tanto de hardware como de software y, peor aún, a la cantidad de títulos que aguardan de cara al futuro... En fin, debemos afrontar la realidad y darla por muerta y enterrada: Sony lo ha hecho desde hace ya tiempo, al no dedicarle ninguna superproducción.

Centrándonos nuevamente en Nintendo 3DS y su futuro, mentiríamos si os dijéramos que le auguramos un porvenir que vaya a prolongarse más de uno o dos años "en condiciones". Esta consola, que nadie »

LAS PORTÁTILES MÁS FAMOSAS

Casi treinta años han pasado desde que las consolas portátiles hicieron acto de presencia. Os mostramos las que más han triunfado en todo este tiempo.

1989



GAME BOY

No fue la primera portátil en aparecer, pero, sin duda, fue la que marcó la línea a seguir para el resto de máquinas que la siguieron. Sus conocidas limitaciones técnicas no le impidieron amasar un catálogo de juegos increíblemente vasto y variado, que estuvo liderado por ese "megahit" llamado *Tetris*. Además, tuvo el honor de ser la primera consola en superar los 100 millones de unidades en todo el mundo.

1989



ATARI LYNX

Aunque parezca mentira, esta consola de Atari fue contemporánea de la veterana Game Boy. Mucho más potente que la máquina de Nintendo, su no muy convincente oferta de juegos y, sobre todo, sus enormes dimensiones (para ser "portátil") y su efímera autonomía (chupaba pilas a velocidades de vértigo) la condenaron. Pero nos dejó clásicos como *Checkered Flag* o *California Games*.

1990



GAME GEAR

La respuesta de Sega a sus competidoras portátiles de Nintendo y Atari no tardó en llegar. Por desgracia, esta especie de Master System en versión portátil (bueno, más o menos...) siguió un sendero similar al tomado por Lynx, dado que incurrió casi en los mismos fallos, si bien su catálogo de títulos fue más sólido en todos los sentidos.

1995



SEGA NOMAD

La decepcionante acogida de Game Gear (se quedó en unos 11 millones de máquinas distribuidas) no fue nada comparada con lo que supuso su sucesora. Nomad ni tan siquiera llegó a aparecer de manera oficial en Europa, debido a la gélida acogida que obtuvo en territorios como Japón y EE.UU. Es uno de los mayores fracasos de Sega.

1998



NEOGEO POCKET

SNK tardó más de lo que muchos esperábamos en adentrarse en el terreno portátil. Pero eso cambió a finales de los 90 con esta consola... ¡demasiado tarde! El modelo inicial con pantalla monocroma fue sustituido al año siguiente por otro en color... pero ambos fueron engullidos por ese monstruo llamado Game Boy Color.

1998



GAME BOY COLOR

Casi una década tardó Nintendo en, por fin, dar carpetazo a la clásica Game Boy y su pantalla monocromática para dejar paso a la flamante Game Boy Color y su pantalla a todo color. No hace falta decir que su lanzamiento fue un éxito sonado.

1999



WONDERSWAN

Gunpei Yokoi, artífice de Game Boy, fue también el creador de esta portátil desarrollada por Bandai... pero, lamentablemente, no tuvo el honor de verla nacer porque falleció meses antes de su estreno. Considerada (junto a la versión Color) como una máquina de culto, recibió grandes clásicos, como *Final Fantasy IV*, *Tetris*, *Puzzle Bobble* o *Golden Axe*.

2001



GAME BOY ADVANCE

Más de una década después de su estreno original, Nintendo decidió mover ficha y lanzar la sucesora de Game Boy. GBA consiguió continuar con el gran legado dejado por su antecesora y colocó la friolera de más de 80 millones de consolas. Pero lo más importante es que nos dejó clásicos imborrables como *Zelda: The Minish Cap*, *Metroid Fusion* o *Golden Sun*, entre otros muchos.

2001



GP 32

Aunque las ventas de esta consola coreana fueron ridículamente bajas globalmente, España fue uno de los territorios en los que recibió una acogida más calurosa. Su innovador (en aquel momento) carácter "open source" y, lo más probable, sus grandes posibilidades de emulación de máquinas clásicas de 8 y 16 bits no pasaron desapercibidas para sus usuarios.

2003



N-GAGE

La otrora gigantesca compañía de telefonía móvil Nokia quiso entrar en el terreno de las portátiles con un híbrido entre móvil y consola... que acabó a medio camino entre ambos formatos. El problema es que, como consola, dejaba bastante que desear en muchas áreas, mientras que, como teléfono, la ubicación del altavoz la condenó.







2004

NINTENDO DS

Una auténtica revolución en su día. La integración de una doble pantalla, stylus y, lo más importante, las posibilidades táctiles de su pantalla inferior catapultaron al éxito a esta portátil, a pesar del gran empuje de su gran competidora, la PSP de Sony. Más de 150 millones de unidades la contemplan.

2004

PSP

Debido al espectacular éxito de Nintendo DS, PSP jamás ha obtenido el reconocimiento que muchos pensamos que merece. Este maquinón que, no lo olvidemos, consiguió hacer disfrutar a más de 80 millones de jugadores, nos hizo pasar ratos inolvidables con clásicos como *MGS: Peace Walker*, *Daxter* o *GoW: Chains of Olympus*.

2011

NINTENDO 3DS

Su titubeante inicio y el hecho de aportar una función 3D que rápidamente pasó de moda no han hecho mella en el posterior éxito alcanzado por esta consola. Siete años de vida contemplan a, según apuntan algunos expertos, la última portátil pura que verán nuestros ojos...

» se olvide de esto, lleva ya siete años con nosotros, y mucho nos tememos que su ciclo de vida está llegando a su fin. En el horizonte todavía se atisban juegos de entidad como *Detective Pikachu* o *Shin Megami Tensei: Strange Journey Redux*, pero lo más importante es el compromiso público que ha efectuado Nintendo de seguir apoyando a su veterana portátil con nuevos títulos. Todo eso está muy bien, pero, en la práctica, ¿cuánto tiempo aguantará esta consola? Lo dicho: uno o dos años más, siendo optimistas. Y aquí es donde entra Switch. Su concepto de consola híbrida (sobremesa y portátil a la vez) ha catapultado su popularidad y su éxito... aunque nos consta que es precisamente su vertiente portátil la que más tirón ha tenido entre sus usuarios. Poder disfrutar en cualquier parte de juegos como *Zelda: Breath of the Wild*, *Skyrim* o *Splatoon 2* le otorga una ventaja sobre sus competidores que es difícil pasar por alto. Hasta tal punto es así que muchos pensamos que gran parte del futuro de las consolas pasa por ofrecer algo similar a lo que aporta Switch a nuestra industria.

Un futuro complicado... y virtual

Paradójicamente, el gran éxito de Switch puede haber cerrado las puertas a todo proyecto de nueva consola portátil, al menos en su concepto más puro. Cuesta muchísimo imaginar la llegada de una nueva máquina de semejantes características, más que nada porque los actuales teléfonos inteligentes y tabletas cumplen dicha función con holgura para el 99% de los usuarios. Con esto en mente, ¿significa esto que jamás volveremos a ver una consola portátil? No del todo. Para empezar, estamos convencidos de que, si Nintendo lanzara una edición Classic Mini de alguna de sus consolas portátiles clásicas, como Game Boy o GB Advance, dichas máquinas se venderían como rosquillas. Y, si una idea similar se le ocurriera a Sony, es decir, crear una especie de PSP Classic, pero con el atractivo de integrar en ella (y de serie) juegos de PSX, PS2 e incluso PS3... ¡sería algo tremendo! Sin embargo, la idea que pensamos que más futuro ofrece para mantenerse vigente durante más tiempo pasa por la realidad virtual. Ahora mismo, estamos ante los primeros pasos "serios" (olvidémonos de experimentos del pasado como la Virtual Boy, por ejemplo) de esta nueva tecnología, la cual, de momento, es cara, algo "tosca" y poco avanzada. Pero, seguramente, con el paso del tiempo, comenzarán a aparecer dispositivos de realidad virtual completamente "independientes" o "portátiles". O sea, gafas o visores que no necesiten estar vinculados a ninguna consola, PC o aparato adicional para ofrecernos experiencias de RV de calidad en cualquier parte y sin ataduras. Es el futuro... junto a los dispositivos que nos permitirán jugar mediante streaming en cualquier parte. Efectivamente, mucho nos tememos que una de las tendencias que se irán implementando en este sector será la llegada de servicios tipo Netflix, pero destinados al mundo de los videojuegos. Una especie de Xbox Game Pass, pero en plan masivo y que no esté ligado a ninguna marca o first party. Es una idea que a muchos no termina de satisfacernos por diferentes cuestiones que no vienen al caso, pero que, probablemente, acabará instaurándose dentro de unos años.

Bien, pues, dentro de ese ecosistema, es más que probable que proliferen distintos aparatos, desde mandos que nos permitan jugar de manera convencional en nuestras casas a, lo que nos atañe, algo parecido a lo que podemos entender hoy en día como una consola portátil, al menos en lo que a su diseño externo se refiere: una pantalla (o varias) rodeada de diferentes botones.

SE NOS ANTOJA MUY COMPLICADO QUE, EN EL FUTURO MÁS INMEDIATO, APAREZCAN NUEVAS PORTÁTILES EN SU ESTADO MÁS PURO

Nos gustaría poder pensar de manera distinta, pero la realidad es que no vislumbramos un futuro más halagüeño para las consolas portátiles. Sencillamente, su existencia es algo que ya no tiene demasiada justificación en los tiempos que corren, debido a los diferentes motivos que ya os hemos explicado. Por desgracia, pensamos que no volveremos a asistir al nacimiento de una nueva máquina de semejantes características, es decir, una consola 100% portátil. Ojalá a alguna compañía (o a un nuevo Gunpei Yokoi) se le ocurra alguna idea maravillosa que sirva para recimentar este, en otro tiempo, pilar fundamental que sostenía buena parte de esta industria del videojuego. ■

2011



PS VITA

Este auténtico portento de portátil, dotado de numerosas posibilidades, desgraciadamente jamás ha terminado de despegar. Su no demasiado brillante (con excepciones) catálogo de títulos y la sombra de Nintendo 3DS han sido unas losas muy pesadas que PS Vita no ha sido capaz de sostener. Su situación actual es meramente testimonial.

2012



NEOGEO X

Uno de los mayores fracasos que se recuerdan en los últimos tiempos en el mercado de consolas portátiles. Con sólo un año de vida, SNK Playmore retiró de la circulación su portátil NeoGeo X, una máquina que fue ignorada por los usuarios de todo el mundo. ¿La otra cara de la moneda? Se ha convertido en objeto de deseo para los coleccionistas y su precio se ha disparado.

2013



NVIDIA SHIELD PORTABLE

Lejos de tratarse de una portátil convencional, esta máquina creada por Nvidia es una rara avis. Poderoso, elegante y bastante versátil, este dispositivo es capaz tanto de soportar todos los juegos basados en Android como los editados en formato PC mediante streaming.



SWITCH, LA SOLUCIÓN INTERMEDIA

El año pasado, Nintendo lanzó Switch y, con ella, llegó la revolución. Pocos podían pensar que dicha consola superaría en ventas totales a su sucesora, Wii U, en menos de un año (diez meses, exactamente). Y gran parte de su éxito, más allá de albergar juegazos como *Zelda: Breath of the Wild* o *Super Mario Odyssey*, ha sido su nuevo formato. El concepto híbrido entre sobremesa y portátil ha sido increíblemente bien recibido por la comunidad de jugadores, que ha valorado positivamente el hecho de poder disfrutar de obras como *Skyrim*, *Doom* o *Rocket League* en cualquier parte. Muchos pensamos que difícilmente volvamos a ver una consola de Nintendo que se aleje de este formato híbrido que tan buenos resultados está proporcionando.



COMPETENCIA MÓVIL

El mayor inconveniente con el que se topan las consolas portátiles actuales (y, si se da el caso, también futuras) tiene que ver con la masiva popularidad que han alcanzado los smartphones y las tabletas en los últimos tiempos. Cada vez más potentes, versátiles y, por qué no decirlo, exageradamente caros, estos aparatos han conseguido calar muy hondo en la sociedad.



FUTURO VIRTUAL

Otra de las ramas que podrían marcar el futuro de los sistemas portátiles es el de la realidad virtual. Sí, ya hemos visto fracasar a numerosas compañías y dispositivos en este campo, pero, dado el auge lento pero seguro que están protagonizando las gafas de RV como Oculus Rift, HTC Vive, PlayStation VR y demás, no es descabellado imaginar sistemas portátiles de realidad virtual.

¿MOVERÁN FICHA SONY Y MICROSOFT?

Nintendo ya ha dejado claro su camino a seguir en este terreno con Switch. Y, viendo su tremendo éxito, ¿seguirán Sony y Microsoft un rumbo similar?

SONY



El incuestionable y considerable tropiezo que para este gigante nipón ha supuesto el fracaso de PS Vita puede suponer una cicatriz difícilmente olvidable. Y, si a esto le sumamos el éxito arrollador del que está gozando PS4 en todo el mundo, cuesta mucho visualizar la aparición de una nueva consola portátil fabricada por Sony a corto o medio plazo. Ojalá nos equivoquemos, pero, sinceramente, vemos casi imposible la llegada de una sucesora de PS Vita.

MICROSOFT



Desde que se adentrara en el terreno de las consolas con la primera Xbox, en esta industria siempre han circulado rumores acerca de la llegada de una portátil ligada a esta marca. Pero todo parece indicar que, si la apuesta por el mundo de las portátiles por parte de Microsoft no se ha producido hasta ahora, es complicadísimo que se efectúe en el futuro. La compañía parece mucho más enfocada a exprimir el mundo del PC (y Windows) y a diseñar servicios tipo Xbox Game Pass que a otra cosa.

LOS MEJORES

Porque todo se entiende mejor si se ordena en una lista

LOS MÁS **VENDIDOS**

En **España**

Del 1 al 28 de febrero. Datos cedidos por GFK.

Por primera vez en muchos meses, *FIFA* y *Call of Duty* han sido desbancados de las dos primeras posiciones. La "culpa" ha sido de juegazos como *Shadow of the Colossus* y *Monster Hunter World*.

JUEGOS

1	**Shadow of the Colossus**	PS4
2	**Monster Hunter World**	PS4
3	**Dragon Ball FighterZ**	PS4
4	**Bayonetta 2+1**	Switch
5	**Call of Duty: WWII**	PS4
6	**Grand Theft Auto V**	PS4
7	**FIFA 18**	PS4
8	**Mario Kart 8 Deluxe**	Switch
9	**Super Mario Odyssey**	Switch
10	**Legend of Zelda: Breath of the Wild**	Switch

PLATAFORMAS

Plataforma	Ranking
PS4	1 Shadow of the Colossus 2 Monster Hunter World 3 Dragon Ball FighterZ 4 Call of Duty: WWII 5 Grand Theft Auto V
Xbox One	1 Call of Duty: Advanced W. 2 Forza Motorsport 7 3 Monster Hunter World 4 Dragon Ball FighterZ 5 PlayerUnknown's Battlegrounds
Switch	1 Bayonetta 2+1 2 Mario Kart 8 Deluxe 3 Super Mario Odyssey 4 Zelda: Breath of the Wild 5 Splatoon 2
PS3	1 FIFA 18 2 Grand Theft Auto V 3 NBA 2K18 4 Dragon Ball Xenoverse 5 Mega Drive Ultimate Collection
Xbox 360	1 Grand Theft Auto V 2 FIFA 18 3 NBA 2K18 4 Minecraft 5 Pro Evolution Soccer 2018
3DS	1 Pokémon Cristal 2 Pokémon Ultrasol 3 Pokémon Ultraluna 4 Zelda: Ocarina of Time 3D 5 Super Mario 3D Land
PS Vita	1 Axiom Verge 2 Sword Art Online: Hollow Realiz. 3 God Eater 2: Rage Burst 4 Minecraft 5 Disney Infinity 2.0: Marvel SH
PC	1 Overwatch 2 Los Sims 4 3 Kingdom Come: Deliverance 4 Age of Empires: Definitive Edit. 5 Trackmania Turbo

En **otros países**

JAPÓN

Del 1 al 7 de enero. Datos cedidos por VG Chartz

Nintendo arrasó en la primera semana del año en Japón, especialmente con *Splatoon 2*, que es el juego que más se ha vendido de Switch allí, con 2 millones de copias.



1. **Splatoon 2** Switch
2. Super Mario Odyssey Switch
3. Mario Kart 8 Deluxe Switch
4. Pokémon Ultrasol-Ultraluna 3DS
5. Mario Party: The Top 100 3DS

REINO UNIDO

Del 31 de diciembre al 6 de enero. Datos cedidos por VG Chartz

FIFA 18 es garantía de goleada en las Islas, donde, sólo en PS4, acumula, 1.315.309 unidades. Veremos si el hipotético juego del Mundial se acerca mínimamente.

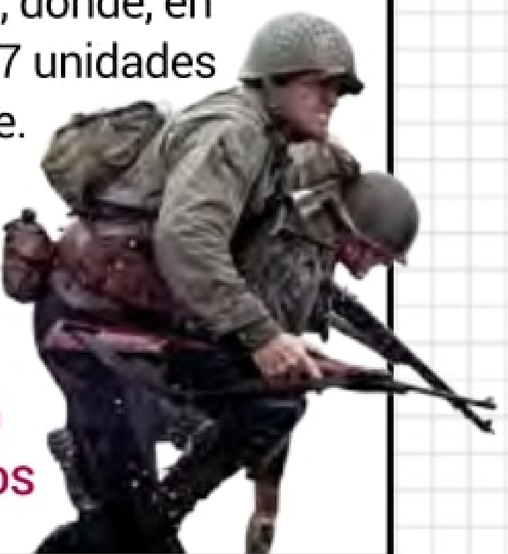


1. **FIFA 18** PS4
2. Call of Duty: WWII PS4
3. Call of Duty: WWII Xbox One
4. Assassin's Creed Origins PS4
5. Grand Theft Auto V PS4

EE.UU.

Del 31 de diciembre al 6 de enero. Datos cedidos por VG Chartz

Tras el paso atrás que fue *Infinite Warfare*, *Call of Duty: WWII* ha sido una bomba atómica, sobre todo en EE.UU., donde, en dos meses, acumuló 3.814.267 unidades para PS4 y 3.057.167 para One.



1. **Call of Duty: WWII** PS4
2. Super Mario Odyssey Switch
3. Call of Duty: WWII Xbox One
4. Zelda: Breath of the Wild Switch
5. Pokémon Ultrasol y Ultraluna 3DS

VUESTROS **FAVORITOS**



1 **Dragon Ball FighterZ**
PS4 - Xbox One - PC



2 **Shadow of the Colossus**
PS4 - PS3 - PS2



3 **Monster Hunter World**
PS4 - Xbox One



4 **Assassin's Creed Origins**
PS4 - Xbox One - PC



5 **Battlefield 1**
PS4 - Xbox One - PC

LA OPINIÓN DE LA PRENSA MUNDIAL

	1	2	3	4	5
	Owlboy PS4 - One - Switch - PC	**Moss** PS VR	**Crossing Souls** PS4 - PC	**Kingdom Come Deliverance** PS4 - Xbox One - PC	**Metal Gear Survive** PS4 - Xbox One - PC
HOBBY CONSOLAS Revista líder en España	86 / 100 « Una pequeña gran aventura, hecha desde el amor a la época de los 16 bits »	84 / 100 « Una de las primeras sorpresas para PS VR en 2018, gracias a su adictiva jugabilidad »	84 / 100 « Inserta con gracejo un sinfín de referencias con las que todo buen friki dará palmas »	82 / 100 « Hay que aplaudir su artesanía: cual cristal de Bohemia, es frágil, pero muy bello »	77 / 100 « Como juego de supervivencia, cumple con creces, pero, como Metal Gear... »
IGN Web líder en Reino Unido	9,3 / 10 « Las relaciones entre sus personajes en lo narrativo y en lo jugable lo hacen muy especial »	8,4 / 10 « Su mezcla de combates y puzles engancha y logra mantener la frescura »	- / 10 No disponible	8 / 10 « Bajo su lograda suciedad medieval, se encuentra una brillante cota de malla »	6,5 / 10 « Su mezcla de ideas sólidas y otras nuevas que yerran puede llegar a ser atractiva »
GAME INFORMER Revista líder en EE.UU.	9 / 10 « No sólo mezcla bien los géneros con los que se atreve, sino que los lleva más allá »	7,75 / 10 « Jugar con el cuello no es particularmente divertido, y el control genera problemas »	9 / 10 « Un emocionante viaje que combina una jugabilidad variada y una historia emotiva »	5,75 / 10 « Hasta que la pulan con parches, deberías huir de esta aventura como de la peste »	6 / 10 « No fracasa por el bagaje de la saga o las expectativas, sino por su propio mérito »
GAMESPOT Web líder en EE.UU.	9 / 10 « Una experiencia que cala hondo con su acercamiento artístico y con su narrativa »	8 / 10 « De lo mejor de PS VR, aunque te mete y te saca de su mundo con algo de ansia »	6 / 10 « Es fácil dejarse seducir por su fachada, pero el argumento tiene poca sustancia »	8 / 10 « Tiene bugs, pero no interfieren en una experiencia que resulta memorable »	5 / 10 « Una lástima que sea tan opresivo, exigente y obtuso, porque tiene buenas bases »
EDGE Revista líder en Reino Unido	7 / 10 « Un juego con el corazón bien puesto, aunque otras partes están desfasadas »	- / 10 No disponible	- / 10 No disponible	- / 10 No disponible	- / 10 No disponible
FAMITSU Revista líder en Japón	31 / 40	- / 40	30 / 40	- / 40	34 / 40
NOTA MEDIA	84	81	77	75	67

*Los juegos de la lista de **La opinión de la Prensa Mundial** son elegidos por la redacción entre los más populares del momento.*

LOS MÁS ESPERADOS

1 PS4
God of War
Hacha y arco en mano, el dios de la guerra y su hijo están a punto de poner patas arriba Escandinavia.
FECHA 20 de abril

2 PS4 - Xbox One
Kingdom Hearts III
Desde que se mostró el mundo de "Monstruos S.A.", la pasión por este anhelado RPG se ha vuelto a desatar.
FECHA 2018

3 PS4 - Xbox One - PC
Soul Calibur VI
Tras algunas entregas sin filo, la legendaria saga de lucha promete volver a cortar como un cuchillo.
FECHA 2018

4 PS4
The Last of Us: Part II
En el E3, veremos la primera demo jugable y quién sabe si la fecha aproximada...
FECHA Sin confirmar

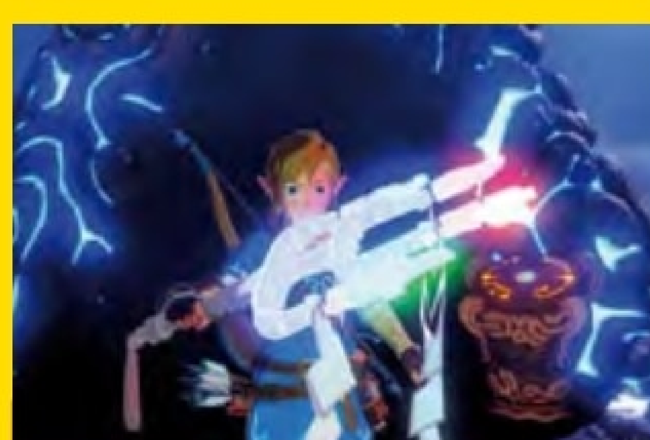
5 PS4
Spider-Man
Insomniac Games sigue tejiendo la telaraña de la que aspira a ser la mejor aventura del Hombre Araña.
FECHA 2018

La lista de Los más esperados se confecciona con las votaciones de los lectores de Hobby Consolas


6 Super Smash Bros
Wii U - 3DS


7 Final Fantasy XV
PS4 - Xbox One - PC


8 Injustice 2
PS4 - Xbox One - PC


9 Legend of Zelda: Breath of the Wild
Switch - Wii U


10 The Last of Us
PS3 - PS4

*La lista de **Vuestros Favoritos** se confecciona con las votaciones de los lectores de Hobby Consolas*

TOP 10 RECOMENDADOS

CON PIRATAS

Los bucaneros llevan siglos surcando los siete mares, y algunos virtuales son tan famosos como Barbanegra, Hook, Long John Silver o hasta el pirata de Espronceda.




7



10


9


6

10

Soul Calibur

Puede que la legendaria saga de lucha de Namco no tenga la piratería como epicentro del maremoto... pero uno de sus personajes, español para más señas, es un pirata de los pies a la cabeza. Desde *Soul Edge*, Cervantes de León (no confundir con Saavedra) ha sido un villano temible, gracias a su habilidad para empuñar dos espadas.

- **CONSOLA** Dreamcast - Recreativa
- **COMPAÑÍA** Namco
- **AÑO** 1999
- **NOTA HC 99** 97

9

LEGO Piratas del Caribe

Piratas cinematográficos ha habido muchos, pero ninguno tan taquillero como Jack Sparrow y sus "socios", que tuvieron su correspondiente conversión a piezas de LEGO. Este pack repasaba las cuatro primeras películas de la saga, combinando acción, puzles y saltos con una ambientación de barcos, tirolinas, cañones...

- **CONSOLA** PS3 - 360 - Wii - PC
- **COMPAÑÍA** Traveller's Tales
- **AÑO** 2011
- **NOTA HC 237** 78

8

Shantae and the Pirate's Curse

WayForward ha hecho mucho por los plataformas 2D en los últimos años, y buena muestra de ello es Shantae, una pirata que ya ha protagonizado varios juegos, con unos gráficos tremendamente coloridos. En esta entrega, debía aliarse con otra pirata y muchos de los enemigos salían de la mar salada.

- **CONSOLA** Wii U - 3DS - PS4 - One
- **COMPAÑÍA** WayForward
- **AÑO** 2014
- **NOTA HC 284** 78

7

Sid Meier's Pirates!

Antes de poner al día *XCOM*, Firaxis ya hizo lo propio con otra saga antigua de MicroProse, como fue *Pirates!* Capitaneado por Sid Meier, padre de *Civilization*, este remake 3D combinaba tareas de gestión en puerto con misiones navales por el Caribe en las que no faltaban combates entre galeones, abordajes o duelos a espada.

- **CONSOLA** PC - Xbox - PSP - Wii
- **COMPAÑÍA** Firaxis
- **AÑO** 2004

6

Skies of Arcadia

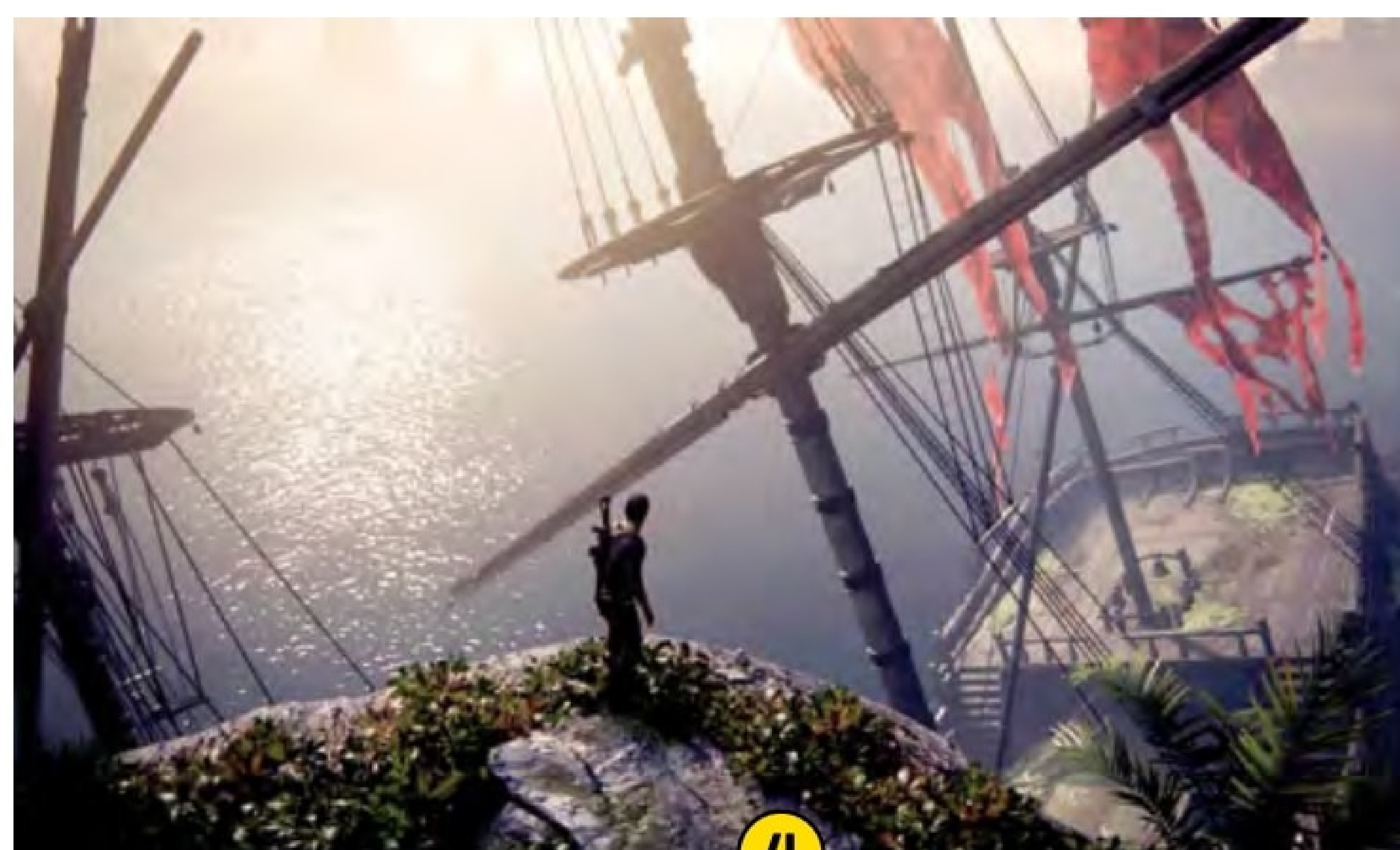
Asociamos los piratas al mar, pero también hay barcos que surcan los cielos, como en este RPG, uno de los muchos tesoros que Dreamcast acumuló en sólo dos años. Un joven llamado Vyse protagonizaba un juego con combates por turnos y que también salió en GameCube, otra consola harto incomprendida.

- **CONSOLA** Dreamcast - GameCube
- **COMPAÑÍA** Sega
- **AÑO** 2001
- **NOTA HC 116** 90













5

Sea of Thieves

Tras años de ostracismo, Rare ha buscado reverdecer laureles con un juego de piratas realmente único. No sólo se ambienta en un gigantesco archipiélago, sino que está pensado para que cuatro amigos formen una tripulación y se lancen a buscar tesoros, con toques de MMO que permiten cruzarse con otros bucaneros humanos.

- **CONSOLA** Xbox One - PC
- **COMPAÑÍA** Rare
- **AÑO** 2018

4

Uncharted 4
El desenlace del ladrón

En su última aventura, el intrépido Nathan Drake fue en busca de Libertalia, la utopía que habría creado el legendario bucanero Henry Avery. Naughty Dog aprovechó ese planteamiento para que la segunda mitad de la aventura fuera una oda a la piratería, con un cementerio de barcos y hasta un duelo a espada.

- **CONSOLA** PS4
- **COMPAÑÍA** Naughty Dog
- **AÑO** 2016
- **NOTA HC 299** 98

3

The Legend of Zelda: Wind Waker

La entrega más rompedora de la saga *Zelda* en cuanto a ambientación convirtió Hyrule en un océano. Link no era más que un grumete, y el Mascarón Rojo tampoco era un galeón, pero la intrépida Tetra y su estrambótica tripulación eran piratas a todas luces, y hasta aparecía un barco fantasma de noche.

- **CONSOLA** GameCube - Wii U
- **COMPAÑÍA** Nintendo
- **AÑO** 2003
- **NOTA HC 139** 95

2

Assassin's Creed IV: Black Flag

La Edad de Oro de la piratería fue el marco elegido por Ubisoft para una de las entregas más peculiares de su saga histórica. En ella, el rufián Edward Kenway surcaba el Caribe a bordo del Jackdaw. Y no hay que olvidar *AC Rogue*, donde el templario Shay navegaba por las heladas aguas del Atlántico Norte.

- **CONSOLA** PS3 - 360 - PC - PS4 - One
- **COMPAÑÍA** Ubisoft
- **AÑO** 2013
- **NOTA HC 268** 89

1

The Secret of Monkey Island

Esta aventura gráfica de Tim Schafer, Ron Gilbert o Dave Grossman seguramente es el juego de piratas más querido de la historia. Guybrush Threepwood protagonizó un clásico del point and click que nos ganó con sus duelos de insultos o sus diálogos, como el del mono de tres cabezas, que ha pasado a la historia.

- **CONSOLA** PC - PS3 - 360
- **COMPAÑÍA** Lucas Arts
- **AÑO** 1990
- **NOTA HC 215** 91



TAITO

45 AÑOS DE LA PIONERA DE LOS SALONES RECREATIVOS EN JAPÓN

Por Francisco Javier Cabal

En sus 45 años de vida, Taito ha sido otra de las grandes pioneras en la historia del videojuego, y la principal "culpable" del nacimiento y auge de los salones recreativos

Como otras compañías japonesas creadas a la luz de la II Guerra Mundial, o tras concluir el conflicto, Taito no comenzó como una empresa creada por japoneses, sino que fue un hombre de negocios ruso, Michael "Misha" Kogan, quien fundó Taito Trading Co. el 24 de agosto de 1953. En un primer momento, la compañía se especializó en la importación de distintos productos, como máquinas de vending y vodka (posteriormente, fue una de las primeras compañías extranjeras que pudieron destilar su propio vodka en Japón) para, más tarde, como hizo Konami, también adentrarse en el alquiler de máquinas de discos (o Jukebox). En los años 60, ya producía máquinas de juegos electromecánicos... para, en 1972, pasar a llamarse Taito Corporation y prepararse para abrazar un prometedor futuro.

¿A LA SOMBRA DE PONG?

Como otras muchas compañías, los primeros pasos de Taito en el mundo del videojuego fueron clones o versiones de lo que existía... y, por aquella época, sólo existía, con fines comerciales, *Pong*. Un joven Tomohiro Nishikado, que ni tan siquiera había cumplido la treintena, creó en 1973 *Davis Cup*, una suerte de tenis al estilo *Pong*, pero para cuatro jugadores. »

SPACE INVADERS
O CÓMO DESPERTAR LA FIEBRE RECREATIVA

Si existe un juego "culpable" de revolucionar la cultura arcade japonesa, ése es *Space Invaders*, un fenómeno que, dicen, dejó sin monedas al país...





LA RECREATIVA

Abatir a 55 aliens, organizados en cinco hileras de once, era el objetivo en esta mítica recreativa monocroma, en la que también aparecía un ovni en la parte superior de la pantalla (haciendo un característico y estridente sonido) para darnos más puntos extra si lo derribábamos. El mueble, esta cabina tipo "cocktail", favoreció que se instalara en lugares como tiendas.



INVADER HOUSE E INVADER CAFÉ

En 1978 no existía el concepto de salón recreativo como tal, pero la fiebre por el juego era tal que se abrieron los primeros Invader House (lugares con máquinas para jugar), que también derivaron en Invader Café, para tomar algo mientras se jugaba. No se conoce el número exacto, pero fueron muchos...

EL MANGA DEL VIDEOJUEGO

El manga "Game Center Arashi", obra de Mitsuru Sugaya, comenzó a publicarse en 1978 y capturó el auge de los salones recreativos. En él, el joven Arashi Ishino se medía a otros rivales para demostrar que era el mejor en juegos como *Space Invaders*, *Galaxian* y otros clásicos.









LOS GENIOS DE LA CASA

Como casi todas las compañías, Taito también tuvo su ración de talentos que crearon joyas únicas, como éstos:

› TOMOHIRO NISHIKADO



Taito le debe casi todos sus grandes éxitos iniciales a él, a quien se le atribuye el desarrollo de *Speed Racer* (el primer juego de velocidad con scroll vertical, de 1974) o *Gun Fight* (1975).

› FUKIO MITSUJI



Fallecido en 2008, dejó mitos como *Bubble Bobble*, *Rainbow Islands* o *Volfied*. Dejó el desarrollo para ser docente.

› HISAYOSHI OGURA



Fundador de Zuntata, el grupo musical de Taito, y responsable de algunas de sus bandas sonoras más reconocidas, como las de la serie *Darius*.

› OTRAS FIGURAS CLAVE

Taito tuvo entre sus filas a Toshiyuki Nishimura (diseñador de personajes en *The Ninja Warriors* y *Time Gal* o director de *Superman*), Akira Fujita (diseñador de *Arkanoid* y *Darius*), Hiroyuki Sakou (diseñador de *Chase HQ*), Masaki Ogata (director de *The Ninja Warriors*)... y más.

» Antes, había creado *Soccer*, según él el primer videojuego creado en Japón, que también era un clon de *Pong* en el que cada jugador controlaba un portero y un delantero, con mecánicas similares.

A partir de estos primeros y temblorosos pasos, Nishikado empezó a encadenar aciertos, innovaciones e ideas originales. En 1974, creó *Speed Race*, un arcade monocromo con scroll vertical, el primero en su especie, que tuvo dos secuelas; le siguió, en 1975, *Western Gun* (*Gun Fight* en Occidente), que introdujo la acción con dos sticks y con figuras "humanas". Un año más tarde, *Interceptor* intentó recrear la simulación de combate. Taito tuvo un arranque frenético, con una producción enorme, de más de veinticinco títulos creados en sus primeros cuatro años de vida... aunque muchos de ellos pasaron con más pena que gloria. Eso no impidió que abriera una filial en EE.UU., aunque su papel se limitaba a gestionar las licencias para que terceros comercializaran sus juegos.

UN ÉXITO "ALIENÍGENA"

El espaldarazo definitivo llamó a la puerta de Taito en 1978, cuando Nishikado culminó *Space Invaders*, el juego que lo cambió todo y que desató en Japón una fiebre por las máquinas recreativas. Para poder crearlo, tuvo que diseñar un hardware específico y las herramientas para programarlo... porque no existían. Para hacerse una idea de la magnitud del fenómeno, basta con decir que se crearon salas específicas para jugar a *Space Invaders* (las "Invader House"), que se extendieron por todo Japón al mismo ritmo que el éxito del juego. Hay muchas anécdotas relacionadas con esta fiebre, como la leyenda que dice que se agotaron las monedas de 100 yenes (los historiadores dicen que es falsa, porque las máquinas se vaciaban a diario y los bancos volvían a ponerlas en circulación) o hasta que los vehículos que recogían las monedas se quebraban por el peso. O que, incluso en el momento de mayor demanda, las máquinas llegaron a inflar su precio hasta diez veces... El impacto fue tal que hasta el manga se hizo eco de su éxito y el fenómeno en torno a él, como las técnicas que desarrollaron los jugadores (como el "tiro Nagoya"). Incluso, pasados dos años, a través de distintos ports a consola y otros sistemas, *Space Invaders* seguía siendo una fuerza imparable, hasta el extremo de multiplicar por cuatro las ventas de Atari 2600 cuando se lanzó su versión.

A raíz de este inusitado éxito, Taito comenzó a utilizar su filial americana para distribuir al otro lado del charco sus recreativas, así como juegos de terceros (como *Gyrodine* o muchos de los shoot'em up de Toaplan) o títulos creados en EE.UU. para distribuirlos en Japón, como fue el caso del puzle *Qix* en 1981 (o de *Exerion*, el juego de Jaleco que Taito distribuyó en EE.UU). De este modo, Taito siguió haciendo ruido intercalando éxitos propios, como *Lunar Rescue*, con la distribución de juegos ajenos, como *Phoenix*, encadenando una buena ristra de éxitos y nombres muy recordados: *Mr. Do!*, *Elevator Action*, *The Legend of Kage*, *Time Gal*, *Arkanoid*, *Darius*... sin olvidar que era una potencia en otro importante campo, el de los pinballs.

Taito tampoco perdió de vista el incipiente mercado doméstico y, al igual que»



TAITO STATION

Al igual que Sega y otras, Taito también posee salones recreativos agrupados bajo el nombre Taito Station. En éllos, es posible encontrar desde máquinas recreativas "de las de toda la vida" a UFO Catchers, máquinas de premios, de fotos (Purikura), "medal games" o juegos de apuestas.



TAITO PUSO LA INNOVACIÓN POR BANDERA: SCROLL, MÁQUINAS MULTIPANTALLA...

25 GRANDES ÉXITOS DE TAITO EN LOS SALONES

Taito creó sus primeros videojuegos en 1973, como *Davis Cup*, un clon multijugador de *Pong*. Desde entonces, su producción original no dejó de revolucionar la industria...



SPEED RACE 1974

Considerado el primer arcade de velocidad con scroll vertical, este juego monocromo con volante incluso tenía modo para dos (para picarse con la puntuación). Tuvo secuelas.



GUN FIGHT 1975

Como el anterior, obra de Nishikado. Fue innovador por introducir la "violencia", armas y recrear tiroteos entre humanos. Se jugaba con dos sticks, y se podía jugar solo o a dobles.



SPACE INVADERS 1978

La obra cumbre de Nishikado, un matamarcianos que abrió las puertas del videojuego al gran público. El juego era en blanco y negro: el tono verde se debía a filtros que se adherían a la pantalla.

LUNAR RESCUE 1979

Aunque Nishikado lo diseñó, y se consideró secuela de *Space Invaders*, no tienen nada que ver. Aquí, rescatamos astronautas evitando asteroides, disparando a naves...



ELEVATOR ACTION 1983

Con un trasfondo de espionaje, esta mezcla de acción y plataformas nos retaba a encontrar documentos en el interior de distintos edificios.



THE LEGEND OF KAGE 1984

La acción ninja cobró sentido con este arcade, que recordamos por los enormes saltos de su protagonista, la posibilidad de trepar por árboles...





TIME GAL 1985

A la sombra del éxito de *Dragon's Lair*, que recaudaba dinero a paladas, no fueron pocos los que intentaron sacar su laserdisc interactivo. Éste destacó por su estética anime, los viajes en el tiempo...



ARKANOID 1986

Evolución de la idea de *Breakout* (Atari), con más power ups, más tipos de ladrillo y disposición de los mismos, una historia de fondo... y mucho más.



BUBBLE BOBBLE 1986

Una de las obras clave de MTJ (Fukio Mitsuji). Un arcade con 100 niveles que podía disfrutarse solo o con un amigo, controlando a los dragones Bub y Bob, que podían atrapar a los enemigos en pompas y encadenar su explosión para ganar puntos extra al limpiar al pantalla.



GLADIATOR 1986

Desarrollado por Allumer y editado por Taito, es recordado por sus combates de uno contra uno, en los que las armaduras y los escudos se deterioraban con los impactos.



DARIUS 1987

Tres pantallas CRT y un sistema de espejos crearon una de las primeras recreativas con imagen ultrapanorámica, a lo que se sumaba un cuidado sonido estereofónico que terminaba de meter al jugador en el universo de *Darius*, un matamarcianos con scroll horizontal y una ambientación marina, que, además, tenía varios finales, un desarrollo abierto y una gran banda sonora.



OPERATION WOLF 1987

La Uzi de su mueble era un reclamo irresistible, y disparar a todo lo que se movía en pantalla, más aún. Todo sea por salvar a los rehenes de los seis niveles.



RAINBOW ISLANDS 1987

De nuevo MTJ se sacó de la manga un plataformas tan único como genial, que, además, fue portado a todos los sistemas imaginables, en muchos casos con gran fidelidad.



RASTAN 1987

Con claras reminiscencias de Conan, este juego de acción y plataformas causó furor a finales de los 80. Su BSO sigue resonando en nuestros tímpanos...

PEQUEÑOS TESOROS
DE COLECCIONISTA

No es extraño que 45 años de historia hayan dado tiempo para tantas cosas...

> UN LEGADO DE LEYENDA

Como otras compañías, Taito recopiló su legado en dos volúmenes, *Taito Legends*, lanzados en PS2, Xbox y PC con versiones pixel perfect. También hay una versión para PSP, con algunos de sus mejores juegos.



> PEQUEÑAS JOYAS Y RAREZAS DOMÉSTICAS

1. ARKANOID Y SPACE INVADERS EXTREME (DS). Ambos se lanzaron, en Japón, acompañados por un accesorio (Paddle), que permitía jugar con un dial, como en los originales. No llegó a Europa, pero funciona con los juegos de aquí.

2. BUJINGAI (PS2). Apaleado en su día, pero valorado una década después, este hack and slash de clara ambientación asiática es uno de los grandes títulos exclusivos de consola creados por Taito.

3. DENSHA DE GO! El simulador de trenes por excelencia. Nunca ha llegado a Occidente, pero, si te haces con el mando y una buena guía, es una experiencia única.

1







» otras compañías japonesas, como Konami, fue una de las grandes sumistradoras de software para MSX. La buena economía de Taito también le permitió convertirse en una de las primeras licenciatarias de Famicom (las lista empezó con Namco y Hudson, seguidas de Capcom, Konami y Bandai), lo que le supuso privilegios, como poder fabricar sus propios cartuchos (al resto se los fabricaba Nintendo bajo pedido).

No contenta con todos estos logros, en 1985, Taito también empezó a operar con equipos audiovisuales, orientados sobre todo a salas de karaoke, negocio en el que seguiría años más tardes, creando máquinas recreativas de karaoke e incluso versiones domésticas.

En 1986, el grupo Kyocera compró acciones de Taito, que pasó a ser un miembro más de un tejido empresarial que tenía puesto el foco en la electrónica y la cerámica. Ese mismo año, Taito se reestructuró, acabando con dos viejas filiales de la compañía: Pacific Industries Ltd. (establecida para planificar y desarrollar los productos de Taito) y Japan Vending Machine Ltd. (comprada en los años 70 para impulsar su negocio en los parques de ocio). Estos cambios organizativos no impidieron que Taito siguiera siendo una potencia en los salones recreativos, donde continuaba superprolífica, y encadenando no pocos éxitos: *Operation Wolf*, *Rainbow Island*, *Rastan*, *Chase HQ*, *The New Zealand Story*, *The Ninja Warriors*, *Superman*, *Syvalion*, *Puzznic*... Y eso sólo en los tres últimos años de los años 80 y sin contar los juegos de terceros distribuidos por Taito, como *Toki*.

LA TAITO DEL SIGLO XXI

A principios de los 90, Taito logró otro hito al hacerse con la licencia para crear videojuegos inspirados en las series de Hanna-Barbera ("El oso Yogi", "Los Picapiedra" o "Los Jetson"), todos ellos para el mercado doméstico. Eso no impidió que siguiera creando experiencias únicas, como la serie de simulación ferroviaria *Densha de GO!*, primero en los salones y luego en versiones domésticas para numerosos formatos, como WonderSwan.

En 2000, Kyocera completó la compra de Taito y ambas compañías se fusionaron, con el fin de prepararse para el nuevo milenio y orientar parte de su negocio a los juegos y servicios online. Ese año, Taito abrió su negocio a los juegos para teléfono móvil (no eran smartphones, pero, en Japón, contaban con terminales y servicios más avanzados).

En 2005, Square Enix compró el 93% de las acciones de Taito por 401 millones de dólares y, en 2006, se hizo con el control del 100%, con el objetivo de mejorar su margen de beneficios y potenciar su entrada en nuevos ámbitos. Los cambios que esta compra trajo de la mano fueron numerosos, desde la transferencia del negocio de los karaokes a Xing Inc. al cese de dos filiales, Taito Art Corporation (con negocios en el mundo de los seguros y ls agencias de viajes) y Taito Tech. Co. (mantenimiento de salones recreativos). Sin duda, todos estos cambios favorecieron al auge de la plataforma recreativa Taito Type X, y que la compañía siguiera sorprendiendo con nuevas versiones de sus clásicos (el último *Space Invaders* se lanzó en 2017). Y esto sólo en los primeros 45 años... ■



TAITO WOWOW

En 1992, Taito mostró la que iba a ser su primera consola, WoWoW, con tecnología usada en las recreativas, CD y capaz de reproducir juegos vía satélite. El ingeniero al cargo, Yukiharu Sambe, reveló que la velocidad y la estabilidad para descargar juegos era insuficiente y, por eso, se descartó.



ネシカ クロス ライブ
NESiCAxLive



TAITO TYPE X

Es la tecnología de Taito más reciente para los salones recreativos japoneses. Corre sobre Windows y utiliza un servicio (NesicaxLive), desde el que los dueños de los salones se descargan los juegos sin tener que cambiar componentes. Actualmente utilizan esta tecnología compañías como Bandai Namco, Capcom, Arc System Works, SNK, Atlus, Square Enix, Takara Tommy...



THE NINJA WARRIORS 1987

Siguiendo la estela de *Darius*, Taito repitió esquema visual con tres monitores para crear un juego de acción 2D ultrapanorámico y con scroll lateral, que podíamos jugar solos o con un amigo. Aquí, el foco estaba en el combate cuerpo a cuerpo (podíamos lanzar shurikens), con dos ninjas robóticos creados para terminar con la tiranía del presidente de los EE.UU. en un futuro distópico. No era especialmente largo (cinco niveles), aunque sí algo dificilillo...



CHASE HQ 1988

¿Qué decir de las persecuciones policiales que terminaban estrellando nuestro coche contra el del delincuente? Que eran una delicia, y que dieron pie a varias secuelas...



SUPERMAN 1988

Si Nintendo 64 tiene el peor juego de Superman, Taito tiene uno de los mejores. Un arcade con niveles de combate y disparo en los que usamos los poderes de Kent a placer.



THE NEW ZEALAND STORY 1988

Un plataformas protagonizado por un kiwi con la misión de salvar a su novia y sus amigos. Los niveles eran pequeños laberintos donde debíamos saltar, usar el arco... Es recordado por su colorido y su diseño.



VOLFIED 1989

La última recreativa creada por MTJ retomaba el concepto de *Qix* y los juegos de "comer pantalla". Todos los niveles tenían un gran enemigo con apariencia alien (acompañados de otros menores), que inundaban la pantalla de proyectiles, sin olvidar obstáculos que, una vez "comidos", nos daban power ups.



GALS PANIC 1990

Evolución "cochineta" de *Volfield*, en el que comer la pantalla nos va mostrando chicas ligeras de ropa. Eso sí, ojo con los enemigos...



SONIC BLASTMAN 1990

Una curiosa máquina en la que, como superhéroes, debíamos superar a puñetazos cinco situaciones (un robo, el ataque de un cangrejo gigante...) , golpeando una zona acolchada.



SPACE GUN 1990

Tras quemar todos los cartuchos de *Operation Wolf*, Taito nos llevó al espacio para seguir salvando rehenes... esta vez en una base espacial arrasada por xenomorfos. Por suerte, esta vez podíamos jugar con un amigo.



GRID SEEKER: PROJECT STORM HAMMER 1992

Otro interesante matamarcianos, que introducía los "grid", satélites al estilo *R-Type* que podíamos situar delante de nosotros para absorber los disparos enemigos (y, así, rellenar el indicador de bombas).



PUZZLE BOBBLE 1994

Bub y Bob volvieron para protagonizar un nuevo arcade, esta vez con la ya clásica mecánica de unir tres o más pompas del mismo color para que desaparecieran, pudiendo realizar tiros que rebotaran en la pared. Un vicio que sigue dando diversión hoy día.



RAYSTORM 1996

Uno de sus últimos grandes matamarcianos, que incluso fue adaptado a PlayStation y Saturn (y que tuvo versión en PS3 y 360). La gracia aquí estaba en la posibilidad de fijar hasta dieciséis enemigos con misiles.

EN 2006, SQUARE ENIX PASÓ A TENER EL CONTROL DEL 100% DE LAS ACCIONES DE TAITO







AÑO 1993 **COMPAÑÍA** Konami **FORMATOS** Mega Drive

ROCKET KNIGHT ADVENTURES

LA MASCOTA STEAMPUNK



Hace veinticinco años, la fiebre por las mascotas seguía en pleno auge. No había compañía que no intentara probar fortuna con algún personaje carismático con el que intentar replicar el éxito de Mario y Sonic. En 1993, Konami nos presentó una de las criaturas más exóticas que habíamos visto hasta la fecha (y ojo, que hablamos de una moda que nos trajo hasta un murciélago acróbata). El protagonista de *Rocket Knight Adventures* era Sparkster, una zarigüeya con armadura enfrentada a un ejército de malvados cerdos, liderados por el Emperador Devilgus Devotindos y el traidor Axel Gear, que, al igual que nuestro héroe, llevaba un Rocket Pack a la espalda. Con una estética entre el cartoon y el steampunk, *Rocket Knight Adventures* nos presentaba siete correosos niveles (divididos a su vez en diversas subfases), diseñados para exprimir a conciencia el propulsor de Sparkster. Dejando el botón apretado, nuestro héroe podía impulsarse durante unos segundos para alcanzar plataformas superiores y embestir a los enemigos, que iban desde los simples cochinos de infantería hasta delirantes ingenios mecánicos. De hecho, uno de los momentos más espectaculares del cartucho nos ponía a los mandos de un colosal mecha, con el que debíamos enfrentarnos, a puñetazos, contra el bruto mecánico pilotado por Axel Gear. Aunque las primeras fases derrochaban colorido, el juego acababa adoptando una estética mucho más

KONAMI Y LOS 16 BITS DE SEGA

Konami tardó en desembarcar en Mega Drive, pero nos regaló algunos títulos inolvidables.

1992



TMNT: THE HYPERSTONE HEIST
Los usuarios de MD dejamos de mirar con envidia a los de SNES al recibir nuestro propio brawler de las Tortugas Ninja. Sigue siendo maravilloso.

1992



SUNSET RIDERS
La versión MD tenía menos fases que el port de SNES, pero al menos no censuraron a los indios de la recreativa y la música era sencillamente deliciosa.

1993



TINY TOON ADVENTURES
Un cartucho que demostró que MD podía derrochar tanto colorido como la 16 bits de Nintendo. Y, de nuevo, con una banda sonora absolutamente memorable.



■ Por **Bruno Sol** @YeOldeNemesis



En algunos momentos puntuales, el juego abandonaba la mecánica plataformera para convertirse en una suerte de matamarcianos... con espada. Lo mejor de esta parte eran los guiños a la saga *Gradius*.

oscura, en la que predominaban el óxido y el metal, al más puro estilo steampunk.

De casta le viene al galgo

Al frente del desarrollo de *Rocket Knight Adventures* estaba Nobuya Nakazato, quien venía de dirigir el monumental *Super Probotector/Contra III* de SNES. Un año después, se encargaría de liderar el desarrollo del *Probotector* de Mega Drive.

Aunque el cartucho tenía momentos brillantes (incluyendo un par de guiños a la saga *Gradius*), no alcanzaba el virtuosismo técnico que Treasure (formado por antiguos miembros de Konami) estaba demostrando por aquellas mismas fechas con *Gunstar Heroes*.

Aun así, hay un elemento en el que sí salió claramente vencedor: la música. La maravillosa banda sonora de *Rocket Knight Adventures*, una de las mejores creadas para la consola de 16 bits de Sega, fue obra de algunos de los mejores músicos de la casa, como Masanori Adachi (*Green Beret, Contra III*) y la inmensa Michiru Yamane, quien firmaría posteriormente las melodías del excelente *Castlevania* de Mega Drive y del inolvidable *Symphony of the Night*.

Rocket Knight Adventures fue exclusivo de Mega Drive, pero los usuarios de SNES pudieron descubrir al personaje en 1994 en un cartucho que compartía el mismo título, *Sparkster*, que la secuela de MD, aunque eran muy distintos. En 2010, la zarigüeya regresó de su retiro para protagonizar *Rocket Knight*, un título digital para PlayStation 3 y Xbox 360 producido por los ingleses Climax Studios. ■

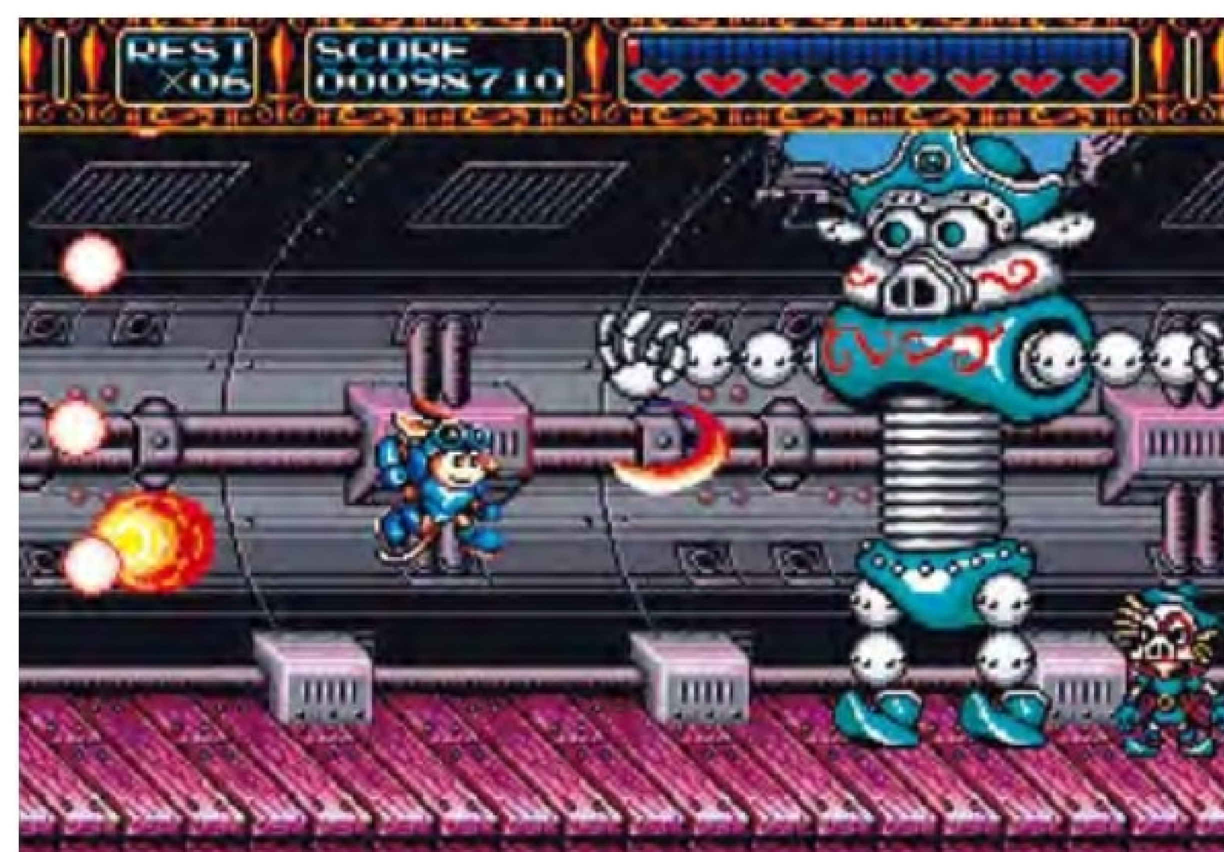
LA MÚSICA DEL JUEGO FUE OBRA DE GENIOS DEL CALIBRE DE MICHIRU YAMANE

ASÍ LO VIVIMOS

HOBBY CONSOLAS 24 **AÑO** 1993



AUNQUE PAREZCA INCREÍBLE, *Rocket Knight Adventures* se llevó cinco puntos más que *Gunstar Heroes*, en el número 24 de Hobby Consolas. Nuestro compañero Boke le otorgó un rotundo 90 en la review, donde destacó sus "fases largas y variadas, unos gráficos originales llenos de color y una música que te llena el cuerpo de marcha". "Un juego sin novedades de relumbrón, pero muy completo y bien acabado", sentenciaba en la ficha. Se conoce que le gustó.





1993



LETHAL ENFORCERS
Adaptación de la recreativa del mismo nombre, llegó a las tiendas acompañada de un revólver de color azul, con el que disparar sobre la pantalla.

1994



CASTLEVANIA THE NEW GENERATION
Una obra maestra sin discusión. Lo amamos por su música, por sus rutinas gráficas y por incluir a un héroe segoviano, Eric Lecarde.

1994



PROBOTECTOR
Konami exprimió la MD al 120% para crear uno de los *Contra* más espectaculares, a la par que difíciles, de toda la saga. Era tan duro como delicioso.

1996



ISS DELUXE
Los alemanes Factor 5 se encargaron de adaptar a MD el clásico futbolero de SNES. Su único problema es que llegó al mercado demasiado tarde.



CAPCOM
LA CASA DEL MAMPORRO

En la primera mitad de los 90, el gigante japonés se hizo de oro con las peleas callejeras. Recordamos su legado.

Llámalo beat'em up, brawler o "yo contra el barrio". Si pasaste la infancia o la juventud en los recreativos, en los albores de la década de los 90, seguro que te dejaste la paga en un montón de arcades de peleas callejeras. Puede que Technos crease este subgénero en 1986 con el mítico *Renegade*, pero nadie supo sacarle tanto partido como Capcom. *Final Fight* dio el pistoletazo de salida a una colección de inolvidables placas recreativas, cuya popularidad acabó haciéndolas visitar (salvo contadas excepciones) los ordenadores y consolas de la época.

Fantasía y violencia por 25 pesetas

La fórmula era tan sencilla como infalible. Nos presentaban una selección de carismáticos personajes que podíamos controlar, en compañía de uno o varios amigos, a lo largo de una serie de niveles poblados con enemigos clónicos a los que medir el lomo de diversas y festivas maneras. Moneda tras moneda, íbamos aprendiendo los movimientos especiales de nuestro personaje favorito, las rutinas de los jefes y cada secreto de la placa hasta llegar a un punto en el que podíamos acabarnos la recreativa con una única moneda de 25 pesetas (bueno, eso algunos, porque otros siempre necesitábamos todo un saco). Lo curioso es que, incluso después de ver el final, acabábamos regresando a nuestros brawlers favoritos, ya fuera en los recreativos, ya fuera en sus conversiones domésticas, sólo por el placer de ejecutar otra vez el Pile Driver de Haggar o volver a vernos las caras con la Reina Alien. ¿Cuántas veces nos hemos acabado *Captain Commando* en Super Nintendo o en el MAME? Y, aun así, jamás serán suficientes.

El reinado de los brawlers empezó a decaer con la llegada del fenómeno *Street Fighter II*. Los fabricantes y los dueños de los recreativos no tardaron en darse cuenta de que los juegos de lucha "vs" daban mucho más dinero que los arcades "de toda la vida". Una persona habilidosa podía ocupar la máquina durante un cuarto de hora con una única moneda, pero los duelos entre dos jugadores garantizaban partidas cortas y una mayor recaudación por mueble. Aun así, el género brawler siguió dando guerra durante la primera mitad de la década de los 90, con títulos tan gloriosos como los que podéis ver en la siguiente página. Algunos regresaron en sucesivos recopilatorios, pero otros quedaron atrás, al caducar sus licencias. En cualquier caso, siempre nos quedarán los emuladores para disfrutar de una era inolvidable de los salones recreativos. ¿Hace una partidita?

EL REINADO DE LOS BRAWLERS EMPEZÓ A DECAER CON LA LLEGADA DEL FENÓMENO SFII

9 CLÁSICOS DE LA TOLLINA RECREATIVA

No están todos, pero, sin duda, es una buena selección de los mejores brawlers que salieron de la factoría Capcom. Desde el fundacional *Final Fight* hasta el pirotécnico *Alien vs Predator*.



FINAL FIGHT

ARCADE, SNES, MEGA CD, GBA 1989

No fue el pionero del subgénero brawler, pero, sin duda, es uno de sus más gloriosos exponentes. La odisea de Cody, Guy y el alcalde Haggar por las peligrosas calles de Metro City nos brindó algunos de los mejores momentos de nuestra infancia, tanto en los salones recreativos como en casa.



CAPTAIN COMMANDO

ARCADE, SNES, PS, PS2, PSP, XBOX 1991

La mascota corporativa de Capcom USA acabó protagonizando su propia recreativa, una de las más populares de principios de los 90. Jamás podremos olvidar a su cuarteto protagonista, dentro del cual se incluían un bebé que pilotaba un mecha y un alien vendado como una momia. Glorioso.



KNIGHTS OF THE ROUND

ARCADE, SNES 1991

Capcom acertó de pleno al combinar mamporros y RPG en *The King of Dragons* (también lanzado en 1991) y en esta particular adaptación de la leyenda de los caballeros de la mesa redonda. A medida que subíamos de experiencia, nuestros tres héroes mejoraban su equipamiento.



CADILLACS AND DINOSAURS

ARCADE 1992

Todos nos acordamos más de esta recreativa que del cómic que la inspiró. Al caducar la licencia, nos perdimos la oportunidad de disfrutar en casa de las andanzas de Jack, Hannah, Mustapha y Mess. Dinosaurios y puñetazos. Combinación ganadora.



WARRIORS OF FATE

ARCADE, PSONE, SATURN 1992

"Tenchi wo Kurau", un popular manga de Hiroshi Motomiya, inspiró en 1989 *Dynasty Wars* y, tres años más tarde, *Warriors of Fate*, en el que la acción a caballo dio paso a las peleas a ras de suelo. La China de los Tres Reinos, en versión brawler. No se nos ocurre mejor modo de aprender historia.



THE PUNISHER

ARCADE, MEGA DRIVE 1993

Capcom se hizo con la licencia de El Castigador, que formó equipo con el no menos mítico Nick Furia (controlado por el segundo jugador). Tiroteos, onomatopeyas y un puñado de villanos clásicos extraídos de los tebeos, incluyendo a Kingpin, dieron como fruto una placa memorable.



D&D: TOWER OF DOOM

ARCADE, SATURN 1993

La fusión entre peleas y RPG alcanzó sus mayores cotas de genialidad con este brawler, que contaba con la licencia de "Dungeon & Dragons". En 1996, llegaría su secuela, *Shadow over Mystara*. Los dos formaron un apetitoso pack en Saturn, aunque, por desgracia, no salió de Japón.



ARMORED WARRIORS

ARCADE 1994

El hardware CPS II, el mismo utilizado en *Super SFII*, se puso al servicio de un juego de peleas protagonizado por enormes mechas. Al margen del vistoso diseño de los robots, la auténtica gracia radicaba en que podías acoplarte algunas partes de los brutos mecánicos que ibas derrotando.



ALIEN VS PREDATOR

ARCADE 1994

Otra jugosa licencia convertida en un festival del mamporro. En este caso, encarnando a una pareja de Predators o dos cíborgs humanos. Enfrente, nos esperaba un colorido desfile de aliens. La placa se basaba en el primer borrador de una película de "AvP" que acabó desechándose.



“Ya estamos en abril y, con él, llega el Hanami, así que toca reunirse con amigos para ver los cerezos en flor... y compartir tácticas para derrotar a Teostra en Monster Hunter World, o disfrutar de una partidita en Switch”

Yen

Yen te responde

En busca de clásicos de PS3 en la actualidad

¡Qué pasa, Yen! Es la primera vez que te escribo, aunque llevo leyendo tu sección desde que tengo uso de memoria. Espero que puedas ayudarme con un buen par de dudas que tengo:

■ Soy un gran seguidor de la saga *Dark Souls*, *Bloodborne*, *Nioh*, etc. Pero el único título que no he podido disfrutar, por no disponer de una PlayStation 3, es *Demon's Souls*, que es, sin ninguna duda, el padre del género, y la pregunta que te hago es: ¿se sabe algo de alguna remasterización de *Demon's Souls* para PS4 en un futuro no muy lejano?

¡Hola! Pues aquí andamos, contestando vuestras "dudillas" como todos los meses. Espero que lleves mucho tiempo usando tu memoria, lo cual indicaría que llevas mucho tiempo acompañándonos, y anímate a escribir más veces, que ya ves que suelo contestar las preguntas siempre que sean interesantes... Bueno, no me lío más y vamos a ver qué podemos hacer con tus inquietudes. Hace ya bastante tiempo que se escuchan numerosos rumores en los mentideros de internet sobre la remasterización de *Demon's Souls*. Uno de los más insistentes indica que el juego estaría a cargo de Bluepoint Games, una compañía especializada en este tipo de desarrollos y que se ha encargado de títulos tan importantes como *Uncharted: The Nathan Drake Collection* o el reciente *Shadow of the Colossus*, con unos resultados sobresalientes. Por el momento, no hay nada confirmado, pero, personalmente, creo que más pronto que tarde veremos algo en este sentido, ya que *Demon's Souls* es uno de los títulos exclusivos de PS3 más demandados por los fans del género. Quizás en el E3 nos llevemos una sorpresa...



■ **Demon's Souls.** Es uno de los juegos exclusivos más recordados del catálogo de PS3. Este RPG de acción es el sucesor espiritual de *King's Field*, otra saga creada por FromSoftware.



■ **Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots.** Es la conclusión de las aventuras de Snake y uno de los juegos que mejor exprimen PS3, plataforma de la que es a día de hoy exclusivo.

? LA PREGUNTA DEL MES

¿Que es el supersampling de Playstation 4 Pro?

■ Hola, Yen. He leído que la próxima actualización para PS4 Pro (firmware 5.50) trae una característica denominada supersampling, que nos permitirá disfrutar de los juegos en resoluciones 4K, aunque tengamos televisores 1080p. ¿No se supone que esto es imposible? ¿En qué consiste el supersampling? ¿Es malo para mi televisión? Gracias.

El supersampling (SSAA) es una técnica de procesado de imagen que ayuda a eliminar los bordes serrados y las imperfecciones en la imagen. Esto se consigue "engañando" a la consola, que cree que está conectada a una TV 4K. Así, la imagen se reescala a esta resolución, lo que se traduce en imágenes más nítidas, aunque se use en una TV 1080p. Como contrapartida, consume más recursos y el framerate de los juegos se puede resentir.

Eduardo Soto Lastre





Metal Gear Solid 2 y 3 HD se publicaron por sorpresa hace unos meses para Nvidia Shield TV, una consola basada en el sistema operativo Android.

Por otra parte, y ya finalizo, algo parecido me pasa con la saga *Metal Gear*, de la cual he podido disfrutar de todas sus entregas, excepto de *Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots*, por el mismo motivo, por lo que te vuelvo a preguntar lo mismo ¿Es posible que haya alguna remasterización futura para PS4? Saludos.

Posibilidades existen, pero no parece que Konami esté muy dispuesta a remasterizar, o ni tan siquiera a reeditar, los juegos de Kojima Productions (y menos después de la marcha de éste) para cualquier sistema, al menos de momento. La única manera que tienes (por desgracia) de disfrutar de *Metal Gear Solid 4* es hacerte con una PS3, que actualmente tiene un precio bastante asequible en el mercado de segunda mano. Créeme que el juego lo merece, no sólo por exprimir el potencial técnico de la consola, sino también porque pone punto final a las aventuras de Solid Snake y compañía.

Jyrafa@hotmail.com

Dudas de un fan de la sinfonía de la noche

Konichiwa, Sabio Yen. Como me has publicado varias veces a lo largo de los años (muchísimas gracias, de corazón), ya no sé como dirigirme a ti a través del saludo, puesto que escribirte ya me resulta un acto familiar. Así que voy al grano y te expongo mis dudas:

Soy un gran fan de *Castlevania: Symphony of the Night*. ¿Cabría la posibilidad de ver esta obra reeditada en cualquiera de las plataformas actuales (PS4, Xbox One), o en PC a través de Steam, Windows 10, GOG, etc.? Y, si fuera la versión de Sega Saturn, mejor que mejor...

Konichiwa para ti también. No tienes que agradecerme que publique tus preguntas, en todo caso soy yo quien debe agradecerte que sigas confiando en mí para contestar tus dudas, así que vamos con ellas si te parece, ¿OK? Yo también soy un enorme fan de *Symphony of the Night* y de la saga *Castlevania* en general (no os podéis hacer una idea de hasta qué punto). Lamentablemente, no hay ningún plan por parte de Konami de reeditar en ninguna plataforma de las que mencionas este clásico inmortal. No obstante, últimamente la compañía japonesa está portando algunos de sus éxitos a Nvidia Shield TV, una consola que usa el sistema operativo Android y en la que recientemente se ha publicado *Metal Gear Solid 2* y *3 HD*. Quizás en un futuro veamos *SotN* en esta plataforma, pero, como digo muchas veces, que conste que es más una posibilidad que una realidad.

¿Hay algún rumor sobre algún nuevo juego de la franquicia? (Por favor, que no sea un pachinko).

Pues sí, hay rumores de que Konami se estaría planteando una nueva entrega de la saga desarrollada exclusivamente para Switch. Al menos eso se desprende de una entrevista reali- »



Alucard protagonizó uno de los capítulos más recordados e importantes de la saga *Castlevania. Symphony of the Night* es un clásico que todo el mundo debería jugar.

LA SAGA CASTLEVANIA PODRÍA TENER UNA NUEVA ENTREGA EN NINTENDO SWITCH, SEGÚN SE RUMOREA, Y OJALÁ QUE SEA CIERTO...

VUESTRA OPINIÓN



Un futuro muy oscuro

Marco Antonio Giles

Hola, Yen. Hoy quiero compartir contigo, y con el resto de lectores, un sueño sobre un futuro muy oscuro para nuestro hobby favorito. En este sueño, no existía el formato físico, había desaparecido a causa de las descargas digitales, y la única manera de jugar a los videojuegos era a través de las plataformas de juego en la nube. Ya no podíamos ir corriendo a una tienda a adquirir la última entrega de *FIFA* o las nuevas aventuras de Nathan Drake, ni a darnos el gusto de quitar el precinto a un juego nuevo, que impregnaba nuestro olfato con ese aroma tan característico que solía tener. Todo se limitaba a algo tan mecánico como introducir nuestra tarjeta de crédito cuando nos lo pedía la televisión y ponernos a jugar a algo que, en realidad, no nos pertenecía y que podría eliminarse cuando la compañía de turno lo decidiera. Me desperté sobresaltado y corrí a beber un poco de agua. ¿Había soñado con el futuro o era lo que estaba ocurriendo en el presente?

YEN

Me ha encantado tu historia, y la manera de exponer tus miedos. Comparto tu preocupación con respecto al formato físico, y creo que cada vez más compañías de videojuegos ven este negocio como un mercado de servicios. Por nuestro bien, espero que nunca se cumpla tu sueño oscuro.

VUESTRA OPINIÓN



Revisitando a los colosos

Paco Márquez Mansilla ■■■
El otro día, paseando por mi ciudad y en un ataque de consumismo, adquirí *Shadow of the Colossus*, un juego que ya disfruté en mi antigua PlayStation 2 y del que tenía curiosidad por ver su renovado aspecto gráfico. Lo que no esperaba es que el juego me atrapara como el primer día. Y es que sus gráficos, su jugabilidad y sus magníficas melodías han vuelto a hacer que me enganche a él y no pare hasta derrotar a todos los colosos. Quiero alabar el trabajo de Bluepoint Games con esta versión, pues podrían haberse limitado a mejorar un poco el título original y lanzarlo haciendo caja fácilmente, pero se han tomado la molestia de mejorar varios aspectos técnicos, como las nuevas texturas de los escenarios, la iluminación e incluso el pelo de los colosos, el cual hace prácticamente que te quedes embobado observándolo cuando estás encima de uno de ellos. Sólo me queda añadir que compré mi PlayStation 4 para disfrutar de títulos totalmente nuevos y no soy muy amigo de las remasterizaciones, pero, en este caso, debo reconocer que me ha encantado volver a montarme encima de Agro y revisitar ese reino de fantasía creado por Fumito Ueda.

YEN ■■■■■■■■■■■■■■■■■
Shadow of the Colossus se ha convertido en un clásico atemporal. Este remake ha sido un completo éxito para Sony, que espero que pronto se decida a hacer lo mismo con otro maravilloso cuento de Fumito Ueda, como es *ICO*.

» zada a Richard Jones, director de marca de Konami Europa el año pasado, en la que hacía referencia a posibles desarrollos para la consola de Nintendo. Por el momento, no hay más noticias, pero yo al menos tengo esperanza de que algo se publique

■■■ **¿Se sabe cuando va a salir *Bloodstained: Ritual of the Night*? La verdad es que, después de lo ocurrido con *Mighty No. 9*, he empezado a desconfiar mucho de la calidad final que pueda presentar este juego, y tanto retraso me da muy mala espina. ¿A ti qué sensaciones te da?**
Actualmente no hay una fecha exacta para su publicación, y lo único que sabemos es que está prevista su llegada a lo largo de 2018. La última noticia que se dio a conocer a los backers (financiadores) del proyecto es un vídeo de su jugabilidad, en el que se podía apreciar un nuevo escenario ambientado en una caverna. Personalmente, después de probarlo, creo que nos va a encantar, ya que se nota la mano de Koji Igarashi (también conocido como IGA, director asistente de *Symphony of the Night*) en varios aspectos, como los gráficos y la jugabilidad, lo que hace que confíe bastante en este título. Me gustaría que no se retrasase más allá de este año, pero mucho me temo que habrá un nuevo retraso. Espero equivocarme...

■■■■ **Me encantan los *Zelda* que usan la vista cenital, sobretodo A *Link to the Past* y A *Link Between Worlds*. ¿Sabes si van a sacar algún *Zelda* más de este estilo para alguna consola?**
No por el momento, pero sí creo que, antes o después, veremos un nuevo título de la saga usando esa perspectiva. ¿Quizás una nueva entrega para 3DS? Aunque tendrás que tener un poco de paciencia. Mientras tanto, te aconsejo que pruebes (si no lo has hecho ya) *Breath of the Wild*, que, aunque no usa la perspectiva que tanto te gusta, te aseguro que es uno de los mejores juegos de la saga.

■■■■■ **Por último, ¿cabría la posibilidad de que Microsoft se animara a lanzar Xbox Live Arcade en Windows 10? Muchísimas gracias por tu atención, Yen. Un saludo.**
Estaría bien, pero no tiene pinta de que vaya a suceder, principalmente por tema de licencias. Y es que Microsoft tendría que volver a pagar para usar los juegos publicados en Xbox Live Arcade en una nueva plataforma como PC. Tal vez en un futuro veamos algún título suelto del servicio portado para usarlo en PC como parte del Xbox Play Anywhere, pero no creo que veamos algo más allá de eso.

Agustín Álvaro



■ **Panzer Dragoon Saga.** Esta mezcla de shooter sobre raíles y rol fue uno de los juegos más destacables de todo el catálogo de Sega Saturn.



■ **Bloodstained: Ritual of the Night,** financiado gracias a Kickstarter y considerado el sucesor espiritual de la saga, *Castlevania*, está cerca de publicarse, en teoría. Llegará en algún momento de 2018.

Una de "patatas calientes" por favor

¡Saludos desde la Costa del Sol! ¡Cómo añoro tiempos más arcades! Quiero pegarles a algunos clásicos de Sega y ahí te lanzo mis "patatas calientes":

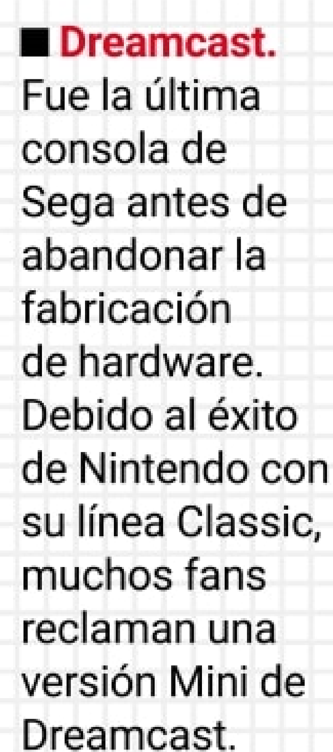
■ **Hoy empiezo con cosas de dragones, concretamente con *Panzer Dragoon Saga*. Le tengo muchas ganas, pero no sé si el estudio sigue en pie o la licencia sigue perteneciendo a Sega...**
Ains... Yo también añoro esos tiempos más arcades. Y es que no había una mejor sensación que fundirte la paga en las recreativas, ¿verdad? Bueno,

MIGHTY NO.9 FUE UN ÉXITO DE FINANCIACIÓN EN KICKSTARTER, AUNQUE EL RESULTADO COMO JUEGO DEJÓ MUCHO QUE DESEAR

vamos con tus "patatas calientes" antes de ponerme más nostálgico de la cuenta. El estudio encargado de desarrollar *Panzer Dragoon Saga* fue Smilebit, una división creada por Sega, que también fue responsable de otros grandes títulos, como *Jet Set Radio* y *GunValkyrie*, y que cerró sus puertas en 2004 para pasar a integrarse dentro de otros equipos de la empresa, como Sega Sports y Sega AM. Para tu tranquilidad, Sega posee todos los derechos sobre la saga *Panzer Dragoon*. De ahí que, por ejemplo, hubiera un escenario inspirado en ella en *Sonic & All-Stars Racing Transformed*.

■■ ¿Hay posibilidades de verlo algún día en alguna tienda digital? ¿Es posible disfrutarlo actualmente traducido de algún modo?
Sí sería posible, y además es un título muy demandado por los fans de Sega (igual que *Shenmue*), pero, por el momento, *Panzer Dragoon Saga* no puede adquirirse en ninguna plataforma digital. Existe una traducción hecha precisamente por los fans a nuestro idioma, que sólo puedes disfrutar mediante emuladores como, por ejemplo, Yaba Sanshiro para Android.

■■■ Las sagas *Street of Rage*, *Golden Axe* o *Shinobi* llevan mucho tiempo dormidas. ¿Cuáles eran sus creadores? ¿Las veremos de nuevo?
Vaya tres clasicazos (que se van a poder rejugar en PS4 y One desde el 29 de mayo, con la llegada del recopilatorio *Sega Mega Drive Classics*, por cierto). *Street of Rage* fue diseñado por Noriyoshi Ohba, que también estuvo implicado en títulos tan emblemáticos de Mega Drive como *The Revenge of Shinobi o Altered Beast*. En la actualidad, trabaja en Premium Agency, una empresa especializada en CGI creada por antiguos diseñadores de Sega. Makoto Uchida fue el máximo responsable de *Golden Axe* y actualmente es el director de la división I+D de Sega Shanghái. Por último, *Shinobi* fue creado y dirigido por Yutaka Sugano, quien abandonó Sega en 1999 para crear la compañía Artoon, responsable del juego *Blinx the Time Sweeper* para la primera Xbox. En la actualidad es el vicepresidente de Arzest, una compañía de videojuegos que recientemente ha colaborado con Nintendo en la realización de *Hey! Pikmin* y que centra su actividad en juegos para móviles y 3DS. Es posible que veamos nuevas entregas de cualquiera de esas sagas, ya que son tres de las licencias más demandadas de Sega, aunque, de momento, tocará esperar.



■ **Dreamcast.** Fue la última consola de Sega antes de abandonar la fabricación de hardware. Debido al éxito de Nintendo con su línea Classic, muchos fans reclaman una versión Mini de Dreamcast.

■■■■ He leído rumores sobre una posible Dreamcast Mini licenciada a otra compañía. ¿Hay algo en el radar?
Aunque hace unos meses había rumores sobre algo parecido, por desgracia todo ha quedado en una colaboración de Sega con la empresa Retro-Bit para desarrollar periféricos licenciados para las consolas de Sega (Mega Drive, Saturn y Dreamcast) que, aunque dejaron de fabricarse hace mucho tiempo, aún tienen demanda debido al mercado de coleccionismo y segunda mano. Esta colaboración está limitada a los periféricos, por lo que no hay posibilidad de que llegue una hipotética Dreamcast Mini, al menos de momento.

■■■■■ Por último, ¿hay algún título actual estilo *Snow Bros* o *Bubble Bobble*? Gracias por todo, Yen. Un saludo.
Lamentablemente, los dos títulos que mencionas pertenecen a un género bastante olvidado en la actualidad y no hay nada parecido. No obstante, si quieres disfrutar del *Puzzle Bobble* ori- »



VUESTRA OPINIÓN

Telltales y su dudosa fama

Pablo Ibáñez ■■■■■■■■■■
Quería dar mi opinión sobre la fama que ostentan los videojuegos creados por Telltale Games. Hará cosa de unos años, compré en edición física *The Walking Dead Season 1* y resulta que, para mi sorpresa, estaba lleno de bugs, por no hablar de su traducción. Pensé que podía deberse a la adaptación, pero, ahora, me encuentro con que uno de los juegos que regalan en el Plus es todavía peor. Me refiero a *Batman*. Es increíble lo lleno que está de bugs y, encima, cambia de repente de español a inglés en la traducción. No sé si no testean sus propios juegos o qué les pasa. Tampoco quiero dejar de hablar del servicio PSN Plus, que regala un juego sin siquiera saber en qué condiciones está publicado. ¿Por qué suben el precio si cada vez hay más interrupciones del servicio y encima pasa esto con un juego? Los juegos de Telltale tienen buenas historias, pero dejan mucho que desear en otras facetas.

YEN ■■■■■■■■■■■■■■■
Totalmente de acuerdo contigo. El argumento de los juegos de Telltale es insuperable, pero, en materia lingüística y técnica, creo que debería mejorar, por su propio bien...



■ **James Harden,** la estrella de la NBA también conocida como "La Barba," fue el encargado de destapar la nueva entrega de *Call of Duty,* debido a un desliz con su gorra en la que se apreciaba el logotipo de la saga *Black Ops*.

» ginal, podrás hacerlo en PS4 mediante descarga digital, ya que forma parte de la línea Arcade Classics de PSN. *Snow Bros* está disponible para dispositivos móviles y puedes adquirirlo tanto en Google Play como en App Store.

Miguel Ángel Navarrete García

Dudas de un lector con mucha suerte

Muchos saludos, Yen. Soy un lector que os sigue desde hace muchísimos años, y tengo una PS4 Pro, Xbox One S y recientemente una Nintendo Switch. Sobre este trío de ases van mis preguntas:

■ **¿Tiene fecha definitiva *Crackdown 3*? Es que no paran de retrasarlo y la paciencia se va agotando...**

¡Qué suerte tienes de poseer las tres consolas de esta generación! Así no tienes problemas para disfrutar de los juegos exclusivos que se publican en estas plataformas, además de elegir la mejor versión de los títulos multiplataforma. Considérate un privilegiado, no sólo por eso, sino porque también voy a contestar todas tus dudas, así que, si te parece bien, vamos al lío. Por el momento, no hay una fecha exacta para el lanzamiento de *Crackdown 3* pero hay rumores que indican que su llegada podría producirse en las fechas en que se celebra el E3, es decir entre el 12 y el 14 de junio. Aunque, como te digo, no es una fecha oficial, yo diría que por ahí van los tiros, así que un poco más de paciencia, que ya casi lo tenemos con nosotros.

■■ **Me encantó el regreso de *Call of Duty* a la II Guerra Mundial. ¿Crees que el próximo seguirá esa línea o volveremos a las batallas futuristas?**

Creo que, en la próxima entrega, volveremos al futuro, o posiblemente al presente... Y es que, como ya se habrá hecho público cuando leas estas líneas, la siguiente entrega de la saga será *Call of Duty: Black Ops IIII*. Por el momento, no se conocen demasiados detalles, pero Activision ya ha anunciado que el juego será presentado el 17 de mayo y su lanzamiento está previsto para el 12 de octubre de este año. Seguro que, en el próximo E3, conoceremos todos los detalles del que posiblemente sea uno de los títulos más vendidos de las próximas Navidades.

■■■ **Jugué a la demo de *Octopath Traveler* como aconsejaste hace un par de números y fue amor a primera vista. ¿Sabes si tendremos que esperar mucho para poder disfrutarlo?**

No vamos a tener que esperar demasiado. Square Enix y Nintendo han anunciado que *Octopath Traveler* estará disponible en las tiendas el próximo 13 de julio. Además de la edición normal, se pondrá a la venta una edición para coleccionistas llamada *Traveler's Compendium*, que estará compuesta por un mapa del mundo de Orsterra (lugar donde se desarrolla el juego), un desplegable tridimensional en forma de libro con compartimentos y una réplica de la moneda de Orsterra, además de, por supuesto, una copia del juego. Si estáis interesados en esta edición, no estaría de más que fuerais pensando en reservarla. Estoy seguro de que serán las primeras en volar de las tiendas.

■■■■ **Para terminar, ¿cuando crees que tendremos noticias de la próxima generación de consolas? Gracias por todas las respuestas y un saludo para ti y para toda la redacción, en especial para Rafa Aznar.**

En fin, este mes, y sin que sirva de precedente, os diré que hay rumores de que varias first parties ya cuentan con la primera versión de los kits de desarrollo para PS5. Esto no quiere decir que la consola vaya a salir pronto, pero sí indica que tendrían el concepto de ella bastante avanzado. Repito, es un rumor, así que cabe la posibilidad de que no sea cierto...

José Manuel Guerrero

■ **Octopath Traveler** ya cuenta con una fecha de salida. Será el 13 de julio y podrá adquirirse una edición coleccionista. Si estáis interesados en ella, no estaría de más que fueseis reservándola...





¡QUÉ ME DICES!

Éstos son los mensajes más sorprendentes que he recibido este mes. Os aseguro que todos ellos son ciertos:

■ **Yen, ¿qué ha ocurrido con Javier Abad? ¿Lo han despedido? Es que llevo mucho tiempo que no veo su foto al comienzo de la revista.**

Yen: No, por aquí sigue. Lo que ocurre es que ahora tiene otras ocupaciones más "importantes" debido a su nuevo puesto como Branded Content Manager, que vete a saber tú qué significa. De todas formas, no hay mal que por bien no venga, así que ya no podéis decir que yo soy él, o que él es yo, o... Bueno, que está claro que Yen sólo hay uno, y no es Javi.



■ **Me he dado cuenta de algo que igual no hace mucha gracia a los seguidores de HC. Verás: desde que D. Martínez estuvo en La Isla, pude comprobar su edad, ya que en internet salían los datos personales de todos los concursantes. Tiene 39 años. Esto quiere decir que todos los redactores de HC debéis de tener más o menos esa edad. Claro, todo cuadra, ya que habéis cumplido veinticinco años. Esto quiere decir que ninguno de vosotros (ni siquiera M. del Campo) erais mayores de edad y, por tanto, tampoco podíais tener la carrera de periodismo. Estamos ante un claro caso de intrusismo y estafa, ya que os hacíais pasar por periodistas. Bueno, no lo tendré en cuenta, ya que me gusta mucho vuestra revista.**

Yen: Nos has pillado. Yo no soy periodista; sólo tengo una etiqueta de Anís El Mono. Como consecuencia de tu carta, acabo de mandar mi renuncia a la directora, pero no me la ha aceptado, porque claro: ¿dónde va a encontrar a alguien como yo que trabaje tanto por tan poco dinero? ¡Ah, y gracias por perdonarnos! Menos mal que te gusta la revista...

AVANCES

Descubre ahora los juegos que te divertirán en el futuro...

96

TENNIS WORLD TOUR

Tras largos años de sequía, por fin podremos agarrar la raqueta y volver a la cancha con un simulador de tenis



DONKEY KONG COUNTRY: TROPICAL FREEZE

Considerado uno de los mejores plataformas 2D de Wii U, este juego simiesco se prepara para arrasar también en Switch

AVANCES



¿QUÉ OS HA PARECIDO?

Abrimos esta sección a la opinión de nuestros lectores. Queremos saber qué os han parecido los juegos que desfilan por estas páginas. Dejadnos vuestras críticas en:

www.facebook.com/hobbyconsolas

@Hobby_Consolas

■ 22 DE MAYO ■ BREAKPOINT (BIGBEN INTERACTIVE) ■ DEPORTIVO

Tennis World Tour



■ Por Rafael Aznar @Rafaikkonen

EL CIRCUITO ATP REABRE SUS PUERTAS TRAS SEIS AÑOS CERRADO

Tennis World Tour pretende ser el sucesor espiritual de _Top Spin_, y ya podemos corroborar que no es un farol, tras haber probado el juego en una presentación que Bigben Interactive llevó a cabo en un club tenístico de París, muy cercano a las pistas de Roland Garros.

El tenis virtual parecía retirado desde 2011-2012, cuando se lanzaron *Top Spin 4*, *Virtua Tennis 4* y *Grand Slam Tennis 2*. En ese momento, 2K, Sega y EA decidieron colgar la raqueta y, como consecuencia, llevamos seis años sin un simulador. Hubo dos entregas de *Mario Tennis* para 3DS y Wii U, pero ni un solo juego de corte realista para PS4, Xbox One y Switch. A principios de 2018, se lanzó *AO Tennis* en algunos territorios, pero, como era de prever, fue un fiasco. No desesperéis: el candidato que de verdad puede aspirar al número 1 es *Tennis World Tour*, que Bigben sacará el 22 de mayo.

Esta editora se ha interesado en los últimos años por deportes que, a priori, no tienen tanto tirón como el fútbol o el baloncesto, con sagas como *Handball* o *Rugby*. Lo cierto es que eran juegos de saldo, con gráficos y jugabilidades antediluvianos, pero, con el tenis, la apuesta ha sido mucho más ambiciosa. No en vano, el proyecto está firmado por Breakpoint, un estudio francés creado para la ocasión y del que forman parte veteranos de la aclamada saga *Top Spin*. No esperéis los valores de producción de *FIFA* o *NBA 2K*, sobre todo en materia gráfica, porque no es un AAA de gran presupuesto, pero, a poco que seáis fans del tenis, os llenará de sobra el vacío existencial.

Licencias problemáticas

Hay más, pero uno de los motivos por los que llevamos tanto tiempo sin un juego de tenis realista es por lo difícil que es obtener



Roger Federer presidirá la carátula de *Tennis World Tour* y hará gala de toda su clase, lo que incluirá su famoso y plástico revés a una sola mano.





las licencias, que no dependen de un organismo como pueda ser la ATP, sino que deben negociarse una por una, tanto para los tenistas como para los torneos. Así, habrá una treintena de jugadores reales, tanto hombres como mujeres, con una equilibrada combinación entre veteranía y juventud: Federer, Wawrinka, Dimitrov, Zverev, Thiem, Goffin, Raonic, Kyrgios, Isner, Chung, Monfils, Wozniacki, Kerber, Muguruza, Keys... La lista, que también incorporará a algunas leyendas aún por confirmar, es muy competitiva y, de hecho, incluye a los actuales números 1 del mundo. Ahora bien, faltan varios nombres clave: Nadal, Djokovic, Murray, las hermanas Williams, Halep... Breakpoint no descarta que lleguen en el futuro, pero, hoy por hoy, no forman parte del equipo.

En cuanto a los torneos, se ha decidido prescindir de cualquier competición oficial, ya sean Grand Slam, Masters 1.000 o ATP 500. Esto duele menos, pues, al final, una pista de hierba es una pista de hierba y una pista de tierra es una pista de tierra, sin necesidad de que tengan un cartelito que ponga "Wimbledon" o "Roland Garros". En ese sentido, habrá dieciocho estadios, con todas las superficies posibles (dura, hierba, tierra, moqueta y hasta parqué) y ubicados por todo el mundo: Madrid, París, Melbourne, Tokio, Miami...

Clase y trabajo sobre la pista

Por encima de todo, lo prioritario en un título deportivo debe ser la jugabilidad, y lo que hemos probado de *Tennis World Tour* apunta buenas maneras. Se notan las muchas sesiones de captura de movimientos que se han realizado. El juego sigue la línea realista de *Top Spin*, de modo que el tenista no va imantado a la pelota y hay que coordinar muy bien el desplazamiento por la pista, el "timing" a la hora de golpear la pelota o la potencia que se le quiere imprimir. Breakpoint ha apostado »

SIGUE LA LÍNEA REALISTA DE TOP SPIN Y OBLIGA A COORDINAR BIEN GOLPES Y CARRERAS



Garbiñe Muguruza y Roberto Bautista sustituirán a Kerber y Wawrinka como números 2 y 3 en la portada española.

■ La física de la pelota variará en función de condiciones como el tipo de superficie, la altura de la ciudad o el hecho de si jugamos al aire libre o bajo techo.

NO HABRÁ DOBLES EN EL LANZAMIENTO: SE AÑADIRÁN CON UN PARCHE EN EL FUTURO



■ Habrá unas cartas consumibles que potenciarán ciertos aspectos y que ayudarán a decantar los puntos clave hacia uno u otro lado.



■ Entre las pistas, habrá algunas rarezas, como una de parqué y una de tierra azul, que recordará a la que hubo en Madrid allá por 2012.

» por un control que se apoya principalmente en los botones clásicos, y no en los joysticks. La base general es simple, pero hay que estar concentrado para no cansarse corriendo sin sentido, así como para elegir el golpe más apropiado en cada momento: plano, liftado, cortado, dejada, globo... A eso, se deben añadir factores como que la física de la bola se ve condicionada no sólo por el tipo de superficie, sino también por la altura de la ciudad o por la antigüedad de las pelotas.

Y aún hay más capas de profundidad. Cada tenista tiene unos atributos (potencia, agilidad, servicio, revés, derecha, etc.), pero, para no generar desequilibrios y que Federer no sea invencible, por ejemplo, antes de los partidos hay que asignar unos puntos de habilidad entre ataque, defensa y servicio-volea. Asimismo, existen unas cartas consumibles que potencian algún aspecto temporalmente.

El mayor reproche que se le puede hacer al juego es que no habrá partidos de dobles en el lanzamiento. El desarrollo ha durado sólo año y medio, y Breakpoint, que considera que la jugabilidad varía mucho, ha preferido tomarse su tiempo para añadirlos en el futuro, con un parche gratuito.

Más allá de las pistas

Entre los modos de juego, habrá una Academia que servirá como tutorial, las típicas Exhibiciones, torneos online y, sobre todo, un modo Carrera que no será una simple sucesión de partidos. Así, mientras llevamos a nuestro álter ego a lo más alto del ranking, deberemos cuidar aspectos como las lesiones o el jet lag, que nos mermará si, de repente, de una semana a otra, decidimos jugar dos torneos en dos continentes muy distantes. No habrá minijuegos, pues Breakpoint no quería poner en entredicho el realismo. ■

■ PRIMERA IMPRESIÓN

Independientemente de las ausencias o de que no sea un AAA en lo visual, promete cubrir de sobra una temática deportiva inédita en esta generación.

¿QUÉ OS HA PARECIDO?

WEB rolonoa
“El último juego de tenis que he disfrutado es el de PS Vita (sí, esa gran olvidada). Lo que espero de un juego de éstos es un buen modo Carrera y que sea suficientemente competitivo.”

WEB gonzalo85
“Muy buenas animaciones, pero tengo la impresión de que la pelota viaja más lenta que los jugadores, cosa que en el tenis real no sucede. Parece que el punto nunca se define.”

WEB miguemendez29
“Gráficamente, se nota muy desfasado, y el hecho de no contar con jugadores tan importantes como Djokovic, Nadal y Murray es un 'no' rotundo por mi parte.”



Se ha puesto énfasis en las animaciones, tanto para los desplazamientos por la pista como para los distintos golpes, de modo que, por ejemplo, habrá diferentes tipos de saque, de remate, de revés...

Los jugadores serán perfectamente reconocibles, pero no esperéis un grado de detalle superlativo. Y sí: ése es Federer tocando la "guitarra" para celebrar un punto...







Habrá dos guías visuales: una barra que mostrará la resistencia y un medidor circular para calcular la potencia de cada golpe.

LAS CLAVES

1 SIMULADOR. En la línea de *Top Spin*, la jugabilidad será realista e irá ligada a un sistema de animaciones que no permitirá golpes imposibles.

2 LICENCIAS. Habrá una treintena de tenistas reales, tanto hombres como mujeres; sin embargo, los dieciocho torneos serán "inventados".

3 CARRERA. El modo principal incluirá aspectos ajenos al juego, como las lesiones, el jet lag o la búsqueda de agentes y patrocinadores.



Habrá repeticiones de los mejores puntos, e irán aderezadas con comentarios, aunque es muy posible que lleguen en inglés.





LAS CLAVES

1 BEAT'EM UP Y ROL. Estos dos géneros se volverán a dar la mano en esta remasterización de uno de los mejores juegos exclusivos de PS3 y Vita.

2 COOPERATIVO. Ya sea en modo local o a través de internet, podremos compartir peripecias con hasta tres amigos, como en los viejos tiempos de los salones recreativos.

3 4K. El subtítulo *Pro* del juego alude al reescalado que se ha hecho de la imagen para aprovechar la potencia extra de PS4 Pro y que todo luzca a la máxima resolución.

■ 15 DE MAYO ■ ATLUS ■ ACCIÓN / ROL

Dragon's Crown Pro

■ Por Rafael Aznar
@Rafaikkonen



EL DESTRONADO RETORNARÁ PARA SER REY

Fagocitado por la irrupción del hack and slash tridimensional, el beat'em up en 2D nunca ha vuelto a refulgir como en los salones recreativos o las consolas de 16 bits. Sin embargo, hay quien ha seguido forjándolo.

Tal es el caso de Vanillaware, con juegos como *Odin Sphere*, *Muramasa: The Demon Blade* o *Dragon's Crown*, que han mantenido viva la llama de hacernos avanzar lateralmente por escenarios plagados de enemigos. De todos ellos, es precisamente el último el que más recuerda a mitos como *Streets of Rage* o *Golden Axe*, por la profundidad de campo para desplazarse y por el cooperativo. Por eso, nos congratula su regreso.

La exuberancia del tortazo

Dragon's Crown Pro será una remasterización de la obra maestra que disfrutamos en PS3 y PS Vita en 2013, pero mejorado a 4K y, en el caso de España, esta vez sí, con subtítulos al castellano para que cualquiera pueda entender su argumento y el funcionamiento de las mecánicas roleras, que son muchas y muy variadas: subidas de nivel, mejora de habilidades, deterioro de las armas, adquisición de objetos... Aun así, la clave del juego serán las tortas contra numerosas criaturas, en especial los jefes finales, que nos pondrán las cosas difíciles y nos harán gastar nuestras buenas monedas para volver de entre los muertos... salvo que seamos muy duchos en el arte de esquivar. A todo eso habrá que sumar unos gráficos exquisitos y unas melodías melancólicas que volverán a quitar el sentido de la vista y el del oído.

PRIMERA IMPRESIÓN

Su corazón es el de un beat'em up, pero la sangre rolera que corre por sus venas lo hace profundo y duradero, a lo que se añade una belleza audiovisual sin igual.



■ Habrá seis personajes (luchador, amazona, enano, mago, elfa y hechicera), cada uno con un arma y unas habilidades.



■ Los textos estarán traducidos al castellano, a diferencia del original. Atlus no se ha limitado a hacer un trasvase de datos.



■ La pantalla será un caos de explosiones y color. Para no liarnos, lo mejor será centrarnos sólo en nuestro personaje.

LAS CLAVES

1 **OBRA DE ARTE.** El juego está considerado uno de los mejores plataformas 2D de la historia, gracias al brillante diseño de sus fases o a sus bellos gráficos.

2 **COOPERATIVO.** Esta versión se beneficiará de la opción para compartir los Joy-Con con un amigo. Eso sí, sólo tendrá modo local, pues Nintendo sigue reñida con el online.

3 **PRECIO.** Costará 60 euros, como si fuera una novedad... Las conversiones de otras compañías no suelen salir a más de 40 €, y la Gran N debería aplicarse al respecto.

■ 4 DE MAYO ■ NINTENDO ■ PLATAFORMAS

Donkey Kong Country: Tropical Freeze

■ Por **Rafael Aznar** @Rafaikkonen

EL "PLATANETA" DE LOS SIMIOS

Nintendo continúa con la labor de dar una segunda oportunidad en Switch a las exclusivas de Wii U, y la siguiente en el calendario es el gran *Donkey Kong Country: Tropical Freeze*.

Aclamado como pocos, este plataformas 2D, lanzado originalmente en febrero de 2014, tiene la peculiaridad de ser el último juego firmado hasta la fecha por Retro Studios, cuyo próximo proyecto sigue siendo una incógnita (esperemos que su anuncio no pase del E3). Eso sí, es una conversión pelada, pues, a diferencia de *Mario Kart 8* o *Pokkén Tournament*, el original no tuvo DLC, y tampoco se ha hecho el esfuerzo de realizar un pack con la entrega de Wii-3DS.

Vikingos y un invitado surfero

El juego permitirá elegir entre cinco miembros de la familia Kong: Donkey, Diddy, Dixie, Cranky y Funky. Este último es la mayor novedad de esta conversión, y está pensado para los más inexpertos, ya que podrá realizar saltos dobles y volteretas infinitas, así como pasar sobre pinchos con su tabla de surf. Por su parte, Donkey podrá rodar y aporrear el suelo, Diddy lanzará cacahuetes y se propulsará con una mochila, Dixie empleará sus coletas para repeler a los enemigos y Cranky podrá rebotar con su bastón o lanzar la dentadura postiza. Todas esas habilidades se podrán combinar en el genial cooperativo para dos jugadores, que, además, contará con detalles como que DK pueda llevar en la chepa a sus simiescos acompañantes. ■

■ PRIMERA IMPRESIÓN

Siendo un port sin apenas novedades, resulta caro, pero sigue siendo una obra maestra. Si no tuvisteis Wii U, os espera un maravilla del género plataformero.



■ Funky Kong es la única novedad respecto a Wii U. Gracias a su tabla de surf, podrá "surcar" peligros sin recibir daño.



■ Cada uno de los cinco protagonistas contará con un par de habilidades únicas que permitirán alcanzar caminos ocultos.



■ Los escenarios y los enemigos estarán muy condicionados por una invasión vikinga: hielo, osos polares, pingüinos...

ANDROID TV BOX

Mi Box 3S

La pequeña caja mágica del streaming



■ **COMPAÑÍA** Xiaomi ■ **PLATAFORMA** Android
■ **PRECIO** 88 € ■ **WEB** *www.amazon.es*

Con el imparable auge de las plataformas digitales como Netflix o HBO, muchos televisores "antiguos" (hablamos de seis años para atrás), que no son Smart TV o cuentan con sistemas operativos desfasados, no disponen de apps específicas para acceder a estos proveedores de contenido bajo demanda. La solución pasa por cambiar la tele o hacerse con un "streamer" o un "TV Box", un dispositivo que, conectado a un puerto HDMI y con conexión a internet, añade esa funcionalidad y muchas más, como ofrece este dispositivo Android TV.

Mi Box es una pequeña cajita que cabe en la palma de la mano, que apenas pesa 100 gr. y que trae de serie Android TV 6.0 (actualizable). Dispone de un almacenamiento interno de 8 GB (aunque sólo cinco quedan a disposición del usuario). Como puedes imaginar, sí, es el mismo Android que montan muchos smartphones, pero con ligeros cambios para adaptarse a la televisión. De este modo, puedes disfrutar de un montón de aplicaciones (desde Youtube a Spotify o RTVE a la carta), sin las apps específicas de Netflix, HBO y otros servicios... sin olvidar, por supuesto, los juegos disponibles en Google Play (sólo los que se hayan adaptado a la tele).

El funcionamiento es el habitual en este tipo de "cajitas": la navegación por los menús es ágil y es capaz de manejar imágenes a 4K y 60 fps con HDR (necesaria una buena conexión a Internet). Eso sí, en su compacto diseño, no cabe todo y, de serie, sólo se puede conectar por wifi (para usar cable de red, hay que comprar un adaptador LAN USB).

La caja también incluye el mando a distancia, que, como en otros "streamers" como Nvidia Shield TV, es especialmente útil. No sólo para movernos por los menús, sino porque tiene un botón dedicado para activar el micro y hacer búsquedas por voz en Google (desde el tiempo que hará mañana a una dirección), Youtube o cualquier otra app. Vamos, que se acabó eso de ir escribiendo letra a letra... ■

VALORACIÓN **Echamos en falta más puertos (USB, ranura microSD, red...), porque, sin ellos y con el almacenamiento que trae de serie, queda algo limitado. Pero, si lo quieres principalmente para ver Netflix o HBO, no necesitarás más. Una vez pruebes el mando, no hay vuelta atrás...**

ALTERNATIVAS

Los "streamers" han proliferado como las setas, y ya hay dispositivos para todos los bolsillos y con todo tipo de extras, como estos tres que mostramos.

FIRE STICK
■ **PRECIO** Desde 59,99 €





KINGBOX
■ **PRECIO** Desde 69,99 €

NVIDIA SHIELD TV
■ **PRECIO** Desde 199 €





ARCADE STICK

Pro Fight

"Get ready for the next battle" sin arruinarte por un stick



COMPAÑÍA Subsonic **PLATAFORMA** PS4, Xbox One, PS3
PRECIO 39,85 € **WEB** *www.subsonic.com/en/*

Con el resurgir de los juegos de lucha (*Street Fighter V: Arcade Edition, Dragon Ball FighterZ, Tekken 7* o *Injustice 2*), se hace casi imprescindible tener un buen arcade stick para disfrutar del género "en condiciones". Porque, con la cruceta, aunque salen los hadokens y los especiales, no es lo mismo. Por eso, si buscas un stick que sea multiplataforma y no excesivamente caro, aquí tienes una buena propuesta.

Por unos más que ajustados 40 euros, puedes llevarte este Pro Fight, una palanca de acero con microinterruptores que, por tacto, recuerda a las de las máquinas recreativas. A su lado, ocho botones con una suave respuesta (y no muy ruidosos, en comparación con otros sticks). Además, cuenta con función turbo y combo, para programar una macro y, por ejemplo, soltar un combo pulsando un único botón (función esta última que, según el juego, no siempre nos ha funcionado como debería).

Este arcade stick cuenta, además, con cuatro ventosas para adherirse a la superficie, un reposamuñecas de goma (que es quizá el aspecto más criticable del conjunto, porque afea ligeramente el acabado final), un cable de tres metros de longitud y distintos botones y selectores, como el botón Share de PS4. Y podemos elegir si queremos que la palanca se comporte como la cruceta o el stick del mando. Pero, por 40 euros, no le podemos pedir mucho más. Es un mando competente para juegos de lucha, arcades, matamarcianos y similares.

VALORACIÓN **Si estás "picado" con algún juego de lucha y buscas un mando con palanca, Pro Fight es una buena alternativa, que consigue mantener un buen equilibrio entre precio (muy ajustado) y acabado.**

CONSOLA

Supa Boy SFC

Como Nintendo Switch, pero con Super Nintendo...



COMPAÑÍA Hyperkin **PLATAFORMA** Super Nintendo **PRECIO Desde 99 €** **WEB** *www.amazon.es*

En 2017, Hyperkin lanzó Supa Boy S, una revisión de una antigua retroconsola que nos permitía jugar con nuestros cartuchos de SNES tanto en la tele como en modo portátil (al estilo de Switch, gracias a su pequeño cuerpo con pantalla incluida). Hasta tenía dos puertos para conectar los mandos originales de SNES (o compatibles). El modelo S mejoró algunas cosas, como el sonido o la autonomía, aunque estropeó otras (la pantalla sólo tenía modo 16:9, lo que deformaba la imagen de los juegos).

Este nuevo modelo SFC nace, justamente, para corregir todo lo que no gustó del anterior. Ahora, su batería tiene una autonomía aún mayor (de unas diez horas, aunque tarda tres en cargar por completo), un botón para ajustar el brillo de la pantalla (al presionarlo, también cambiamos entre modo 16:9 y 4:3 en la pantalla) o un nuevo sistema de pines que mejora el agarre y el contacto de los cartuchos, y que ayuda a evitar que se desconecten si jugamos con Supa Boy en la calle en modo portátil.

Aunque la idea es buena, sigue presentando algunos inconvenientes: es bastante gruesa, la salida de vídeo es compuesta (algunas teles ya ni ofrecen esta opción) y algunos cartuchos y accesorios dan problemas. Pero bueno... por algo menos de 100 euros, puedes jugar a Super Nintendo en cualquier sitio.

VALORACIÓN **Si tienes alguno de los modelos anteriores de Supa Boy, el desembolso no merece la pena. Las sensaciones y el acabado son muy parecidos, y las mejoras, pueden resultar superficiales. Lo único realmente relevante es que, ahora, se puede volver a jugar con la proporción de aspecto correcta (4:3).**

SMARTPHONE

Samsung Galaxy S9

Abran paso al nuevo tope de gama de 2018

■ **COMPAÑÍA** Samsung ■ **PLATAFORMA** Android
■ **PRECIO** Desde 849 € ■ **WEB** *www.samsung.com/es*



■ S9 y S9 Plus se diferencian en numerosos aspectos (RAM, cámara...), aunque cosméticamente sean iguales.



Un año más, Samsung ha elegido el Mobile World Congress, la gran cita de la telefonía y la tecnología que se celebra en Barcelona, para presentar su nuevo buque insignia, el Galaxy S9.

Como con anteriores versiones, la compañía coreana ha lanzado dos versiones: la "pequeña" (S9) y la "grande" (S9 Plus). Aunque ambos comparten diseño, componentes como el procesador Exynos 9810 de ocho núcleos y detalles como la pantalla infinita Super AMOLED, las diferencias también son evidentes. El S9 cuenta con una pantalla de 5,8", 4 GB de RAM y una batería de 3.000 mAh. Por contra, el S9 Plus cuenta con una pantalla de 6,2", 6 GB de RAM y 3.500 mAh de batería. Incluso en las cámaras, que son las verdaderas protagonistas del nuevo terminal, hay diferencias. En el S9 Plus, una lente es gran angular y la otra, teleobjetivo, lo que permite conseguir un efecto desenfoque o Bokeh superior.

En términos de funcionalidad, con ambas cámaras podrás realizar las mismas funciones: grabar a cámara superlenta (con numerosas opciones, como elaborar gifs, añadir música...), realizar unas instantáneas muy superiores en condiciones de baja luminosidad (gracias a los modos de apertura de sus dos lentes, f1.5 y f2.4) o disfrutar de los nuevos Emoji AR, con los que creamos una réplica animada de nuestra persona, capaz de gesticular y grabar pequeños clips para compartirlos en aplicaciones de mensajería y redes sociales.

Otras áreas donde ha mejorado son, por ejemplo, el sensor de huella (ahora ubicado bajo la cámara) o el sonido, gracias a los altavoces equilibrados por AKG, que, además, son capaces de reproducir Dolby Atmos. También han añadido nuevas funcionalidades a DEX, la base que nos permite utilizar el Galaxy S9 como si fuera un ordenador (ahora, podemos controlar algunos aspectos realizando gestos en la pantalla). Novedades todas ellas muy bien recibidas, pero que dejan la sensación de un terminal muy continuista, que arriesga poco. ■

VALORACIÓN La familia S9 está a la altura de lo esperado: es el teléfono del momento, gracias a su fabuloso diseño y mejores cámaras... pero no arriesga en nada.

ALTERNATIVAS

Si las novedades del S9 no te entusiasman, quizá sí lo hagan otros tope de gama, aunque en todos los casos son teléfonos caros, que no están al alcance de todos los bolsillos...

iPHONE X
■ **PRECIO** Desde 999 €



GOOGLE PIXEL 2 XL
■ **PRECIO** Desde 952 €



NOTE 8
■ **PRECIO** Desde 799 €



ACCESORIOS

Carcasa Joy-Con

Tu Joy-Con ¿por fin tiene cruceta?

■ **COMPAÑÍA** Myriann ■ **PLATAFORMA** Switch ■ **PRECIO** **Desde 18,99 €** ■ **WEB** *www.amazon.es*

Una de las pocas pegas que se le puede poner al Joy-Con izquierdo es que no tiene cruceta. Y, si no vas a compartir los mandos con amigos, la echarás más de menos todavía. Por suerte, ya hay remedios de todo tipo, y estas carcasas Myriann son de las que mejor resultado dan. Las hay transparentes y mates en distintos colores, pero lo que las hace especiales es que incluyen botones con los colores de Super Nintendo y, en algunos modelos, una cruceta de una pieza para sustituir a los cuatro botones del Joy-Con izquierdo (cuyo tacto y acabado es idéntico al de las crucetas de Nintendo). El "problema" es que, para cambiar la carcasa, hay que desmontar el mando por completo y, si no eres un manitas ni tienes el material necesario, puede ser una tarea complicada. Además, abrir el Joy-Con inhabilita la garantía, por lo que piénsatelo bien antes, aunque la cruceta merece, y mucho, la pena. ■

VALORACIÓN **El proceso es complicado, pero, si lo culminas con éxito, tener cruceta se agradece en juegos que exigen precisión, como *Celeste*.**



ACCESORIOS

Bases de carga GXT

Para la consola, los Joy-Con...

■ **COMPAÑÍA** Trust Gaming ■ **PLATAFORMA** Switch
■ **PRECIO** **Desde 19,99 €** ■ **WEB** *www.trust.com*

Switch sigue recibiendo todo tipo de accesorios que intentan corregir o mitigar algunos defectos de diseño. Así, por ejemplo, por 19,99 €, puedes hacerte con la base de acoplamiento GTX 1226, que te permite cargar la consola mientras juegas en modo sobremesa (el soporte tiene una pequeña inclinación para evitar que vuelque, e incluye un cable de carga USB-C). Por otra parte, con la base de carga GTX 1224, podrás cargar simultáneamente hasta cuatro Joy-Con a través de un puerto USB (por ejemplo, de la base de Switch). Cuenta con indicadores de carga y su diseño compacto permite tener recogidos los mandos mientras no los estás utilizando. ■

VALORACIÓN **Si juegas mucho en modo sobremesa o tienes más de dos Joy-Con, son buenas soluciones para tener siempre batería.**

ALTAVOCES

Creative Pebble

El sonido que estaba pidiendo tu portátil

■ **COMPAÑÍA** Creative ■ **PLATAFORMA** PC ■ **PRECIO** **24,95 €** ■ **WEB** *es.creative.com*

Con el tamaño de aproximadamente un puño, estos altavoces de escritorio son el acompañamiento perfecto para un portátil, o una torre en lugares de trabajo con poco espacio. Entre sus aciertos de diseño, están ideas como el cable de alimentación USB (no hace falta enchufe), un dial para controlar el volumen o unos radiadores pasivos que les dan a sus graves una potencia y una contundencia espectaculares, así como la orientación, a 45º, de sus membranas, lo que facilita la proyección del sonido por toda la sala y garantiza un buen campo sonoro.

El audio es nítido, limpio y equilibrado, si bien tiende a sobrecargar algo más los graves. Pero no nos llevemos a engaño: por 25 euros, tampoco se les puede exigir mucho más. ■



VALORACIÓN **Unos económicos altavoces de escritorio que, por sus ideas y su planteamiento, son ideales para quienes trabajan con portátiles. Para 25 euros que cuestan, suenan bastante bien, aunque es cierto que tienden a cargar los graves.**

EL RINCÓN DEL COLECCIONISTA

Porque no puedes vivir sin tener uno de estos objetos, y lo sabes



Cojines Final Fantasy

Tan cuadrados como irresistiblemente monos.

La tienda de merchandising de Square Enix Europa acaba de poner a la venta estos cojines inspirados en tres emblemáticas criaturas de *Final Fantasy*: Chocobo, Cactilio y Moogle. Cada uno (se venden por separado) pesa 60 gramos y tienen unas dimensiones de 250 mm. en cada cara. No te servirán para echarte la siesta, pero son una cucada.

■ **A LA VENTA EN** ***store.eu.square-enix.com***

Barco en botella LEGO

Para marinos de corazón y fans de LEGO en general.

La última incorporación al catálogo LEGO Ideas es un barco encerrado en una botella, producido a partir del diseño enviado por Jake Sadovich (Idaho, EE.UU.). El set se compone de 962 piezas, repartidas entre el buque, la botella transparente, la peana y 280 piezas de color azul que recrean el mar. El conjunto tiene unas dimensiones de 10 x 31 x 10 cm.

■ **A LA VENTA EN** ***shop.lego.com***

The Seven Deadly Sins Ed. Wrath

Juego, figura y Laser Cell basado en el exitoso manga.

Tras el manga, creado por Nabaka Suzuki, y el anime, nos llega este juego de acción para PS4 producido por Bandai Namco. Además de la edición estándar, podréis encontrar esta preciosa Wrath Collector's Edition, que incluye, además del juego, una figura de Meliodas y un Laser Cell oficial, diseñado en exclusiva por el estudio responsable del anime.

■ **A LA VENTA EN** ***www.game.es***

Figuras Killer Instinct

Cada una incluye un DLC exclusivo para Xbox One.

Ultimate Source nos presenta estas figuras de quince centímetros de la popular saga de lucha creada por Rare. Podéis encontrar cuatro modelos distintos: Jago, Sabrewulf, Fulgore y Shadow Jago. Cada figura, articulable, incluye una peana, distintos accesorios y un código DLC para *Killer Instinct* con un color exclusivo del personaje.

■ **A LA VENTA EN** *www.impactgame.es*

Soporte Street Fighter

El bueno de Ryu aguantará tu móvil o pad para cargarlo.

Esta figura de 20 centímetros de altura de Ryu no sólo sirve como soporte para el móvil o el mando de tu consola; también te permitirá cargarlo gracias al cable microUSB de 3 metros de largo (con adaptador Lightning) que se incluye de serie. Pronto llegarán modelos de Sonic, Darth Vader, Vault Boy, Spider-Man o Crash Bandicoot.

■ **A LA VENTA EN** *www.vistoenpantalla.com*

Estatua de Moquete

Toda una obra de arte para fans de Cazafantasmas.

HCG ha comercializado una tirada limitada de 1.000 unidades de esta espectacular estatua de Moquete, a punto de darse un atracón. Tiene una altura de 60 centímetros y está fabricada en polystone y resina translúcida. También han lanzado una edición, aún más limitada (350 unidades), con un Moquete extra que brilla en la oscuridad.

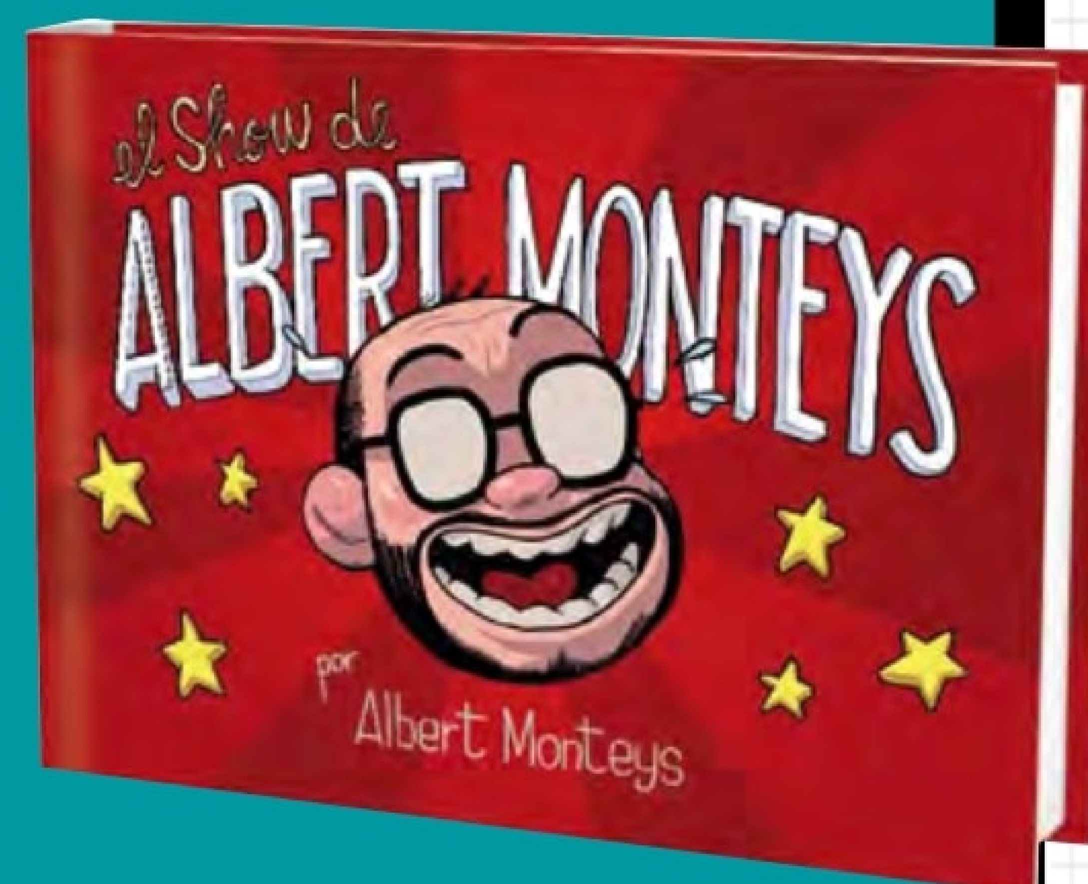
■ **A LA VENTA EN** *www.impactgame.es*

NOVEDADES DE CÓMIC EE.UU. Y EUROPA

EL SHOW DE ALBERT MONTEYS

■ **AUTOR** Albert Monteys ■ **EDITORIAL** Astiberri / Caramba ■ **PRECIO** 17 € ■ **PÁGINAS** 160 ■ **FORMATO** Cartoné

"Orgullo y satisfacción" nos dijo adiós el pasado año, pero, afortunadamente, podemos recuperar ahora las páginas, basadas en su vida, que creó Albert Monteys para la revista digital entre 2015 y 2017. Un auténtico festín para los amantes del humor en el que el creador de Tato nos cuenta sus paranoias diarias, la infinita paciencia de su mujer e hijos y los dramas (convertidos en comedia) de situaciones cotidianas en la vida de un autor de cómics, como las sesiones de firmas, el estrés de las fechas de entrega o el pánico al folio en blanco.





EL SEÑOR JEAN. EDICIÓN INTEGRAL

■ **AUTORES** Phillipe Dupuy, Charles Berberian ■ **EDITORIAL** ECC Cómics ■ **PRECIO** 40 € ■ **PÁGINAS** 496 ■ **FORMATO** Cartoné

Entre 1991 y 2005, los geniales Phillipe Dupuy y Charles Berberian narraron las peripecias del señor Jean a través de siete tomos y el álbum "La Teoría de los Solteros". Los ocho han sido recopilados en esta Edición Integral, que incluye, además, material extra inédito (bocetos, ilustraciones) recopilado expresamente para esta edición. Un clásico de la historia francobelga premiado en Angulema.

REGRESO AL FUTURO: CIUDADANO BROWN

■ **AUTORES** Gale, Burnham, Robinson, Santaolalla ■ **EDITORIAL** Norma Ed. ■ **PRECIO** 18 € ■ **PÁGINAS** 148 ■ **FORMATO** Cartoné

Bob Gale, el guionista y creador (junto a Robert Zemeckis) de "Regreso al Futuro", prosigue la historia de la mítica trilogía para contarnos las peripecias de Marty cuando, en 1986, recibe una carta de Clara enviada en 1983. Doc está perdido en el espacio-tiempo y sólo Marty puede salvarlo. Una aventura que les llevará nada menos que a 2035.



MÚSICA

BSO AFTER BURNER II

El lanzamiento Nº 15 de Data Discs está dedicado nada menos que a *After Burner II*. Un doble vinilo que recoge la inmortal, y muy ochentera, música creada por Hiroshi "Hiro" Kawaguchi para la recreativa de Sega. El segundo LP contiene cuatro temas, versionados por los genios de la S.S.T. Band en 1988.

■ **PRECIO** 28,12 € ■ ***DataDiscs***



FINAL FANTASY 30TH ANNIVERSARY TRACKS

30 años de historia, reunidos en un pack de dos Blu-ray, ya disponible en la tienda de merchandising de Square Enix Europa. Disfruta de 143 temas de la saga con la máxima calidad de audio. Además, incluye versiones MP3 de cada corte, para disfrutar en tu móvil. ■ **PRECIO** 49,99 € ■ ***Square Enix***






Peluche del mono de tres cabezas

Para despistar a tus enemigos o decorar tu estantería.

Protagonista de uno de los mejores gags de *The Legend of Monkey Island*, este mono de tres cabezas ha saltado del inmortal clásico de LucasArts al mundo real, convertido en un original y suave peluche. Podrás utilizarlo como elemento decorativo o para despistar al mismísimo LeChuck cuando aparezca por tu casa.

A LA VENTA EN *solopixel.es*

PVP desde 24,95€




Funko Jason y Freddy 8 Bit

Dos clásicos del cine de terror, en versión cabezona y pixelada.

Los Funko POP! atacan de nuevo, esta vez en versión pixelada. Think Geek y Game Stop lanzan en exclusiva estas dos figuras fabricadas en vinilo (se venden por separado) de Freddy Krueger y Jason Voorhees, inspiradas en sus dos videojuegos para NES (de ahí su particular colorido y estética Old School).

A LA VENTA EN *www.thinkgeek.com*

PVP desde 9,74€

PVP desde 29,90€



Catán Juego de Tronos

Devir nos lleva al Muro en esta versión del popular Catán.

El mítico juego de mesa se fusiona con el universo creado por George R.R. Martin en Catán Juego de Tronos: La Hermandad de la Guardia. Gestiona los recursos del Agasajo, protege el Muro como miembro de la Guardia de la Noche y descubre a once emblemáticos personajes de los libros en las cartas de héroe.

A LA VENTA EN *www.amazon.es*

PVP desde 95€



LIBROS

EL SOÑADOR DE PROVIDENCE

A lo largo de 320 páginas, Carlos G. Gurpegui bucea en el legado de H.P. Lovecraft y su huella en la historia de los videojuegos, presente en títulos tan diversos como la saga *Alone in the Dark, Eternal Darkness: Sanity's Requiem* o *Splatterhouse*. El concepto del horror cósmico, los mitos de Cthulhu... Iconos de la literatura de terror que pusieron los cimientos de nuestras pesadillas favoritas.

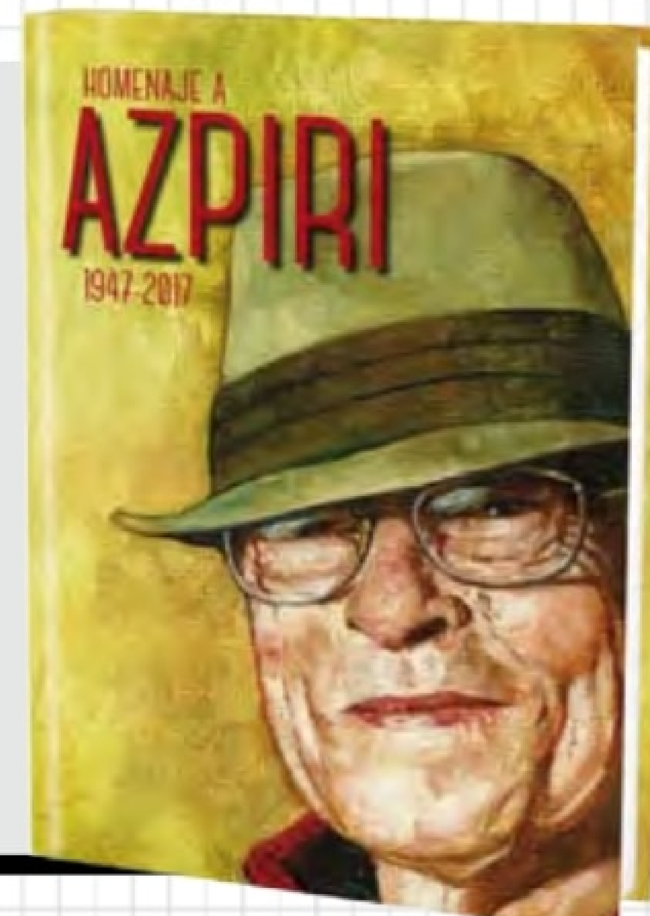
PRECIO 20 € **PUBLICADO POR** *Héroes de Papel*



HOMENAJE AZPIRI

Sesenta artistas rinden homenaje al desaparecido Alfonso Azpiri en este precioso libro, cuyos beneficios irán íntegramente para su familia. Jordi Benet, Carlos Giménez, Ricardo, Cels Piñol, Luis Royo, JMV, Enrique Ventura, Lorena Azpiri o el recientemente fallecido Forges (con el que Azpiri colaboró durante décadas), entre otros, participan en este tesoro.

PRECIO 18 € **PUBLICADO POR** *Apache Libros*



Fundas de Coche Pip-Boy

Convierte tu viejo Fiesta en la envidia del barrio.

Las fundas cantosas para el asiento del coche no son patrimonio exclusivo de España. La norteamericana Think Geek nos presenta estas deslumbrantes, nunca mejor dicho, fundas de poliéster con la imagen de Pip-Boy. Se adaptan a cualquier asiento gracias a sus bandas elásticas y tienen licencia oficial de *Fallout*.

■ **A LA VENTA EN** *www.thinkgeek.com*

Colgante Shen Ron

Para alegrar tu estantería o el próximo árbol de Navidad.

Banpresto lanzó este espectacular colgante de Shenron, con licencia oficial de Dragon Ball, para celebrar el año nuevo. Como más vale tarde que nunca, ahora empieza a llegar a los comercios occidentales. Está fabricado en ABS y PVC y tiene un tamaño aproximado de 13 centímetros. ¿Le pedirás un deseo?

■ **A LA VENTA EN** *www.impactgame.es*

Sudadera Chun-Li

La prenda ideal para ponerse a dar patadas.

Este hoodie, exclusivo de Think Geek, reproduce con todo lujo de detalles la famosa vestimenta de Chun-Li. ¡Incluso podrás lucir sus famosos moños si te subes la capucha! Está confeccionado en 100% poliéster y se encuentra disponible en siete tallas distintas, que van desde la XS hasta la 3XL.

■ **A LA VENTA EN** *www.thinkgeek.com*

NOVEDADES DE MANGA Y ANIME

GUNNM MARS CHRONICLE



■ **AUTOR** Yukito Kishiro ■ **EDITORIAL** Planeta Cómic
■ **PRECIO** 8,95 € ■ **PÁGINAS** 192 ■ **FORMATO** Rústica

El universo "GUNNM" (sí, el que muchos descubrimos con el título "Alita Ángel de Combate") continuó con "GUNNM: Last Order" y finalizó (al menos de momento) entre las páginas de la revista Evening de Kodansha, con el título de "GUNNM Mars Chronicle". Ahora Planeta Cómic edita en España el manga de Yukito Kishiro, que lleva actualmente lanzados cinco volúmenes desde que comenzara la publicación de esta tercera parte en octubre de 2014. En sus páginas descubriremos el pasado de Yoko/Alita y Erica como huérfanas en Marte.

MAZINGER ANGELS



■ **AUTORES** Go Nagai, Akihiko Niina ■ **EDITORIAL** Ooso Comics
■ **PRECIO** 10 € ■ **PÁGINAS** 208 ■ **FORMATO** Rústica

Editados originalmente por Kodansha entre 2004 y 2006, y recopilado posteriormente en cuatro tomos, "Mazinger Angels" narraba las peripecias de cuatro heroínas (Sayaka, Jun, Hikaru y María) a los mandos de tres mechas gigantes del universo "Mazinger Z" (Afrodita A, Venus A, Diana A) y Minerva X de "Great Mazinger". Go Nagai, el creador original de "Mazinger Z", fue el responsable del guión de un manga que nos llega ahora de la mano de la editorial Ooso Comics.

SHERLOCK HOLMES



■ **AUTORES** Hayao Miyazaki, Marco Pagot ■ **EDITORIAL** 39 Escalones
■ **PRECIO** 20,95 € ■ **FORMATO** DVD

39 escalones lanza la edición remasterizada del mítico anime de Sherlock Holmes, que supuso para muchos de nosotros el primer contacto con el maestro Hayao Miyazaki. Las 26 capítulos de este clasicazo televisivo están repartidos en cuatro DVD, que incluyen el doblaje original castellano (mono), además del audio en italiano (fue una coproducción entre Tokyo Movie Shinsha y la RAI).

UNTOLD HISTORY OF JAPANESE GAME DEVELOPERS VOL 3

Tercera entrega de los monumentales tomos que recopilan las entrevistas que John Szczepaniak ha mantenido con las mayores glorias de la industria japonesa. Una obra fundamental, repleta de revelaciones sorprendentes. Por ejemplo, la confirmación de que Michael Jackson sí llegó a trabajar en la música de *Sonic 3*, aunque Sega decidió romper la relación.

■ **PRECIO** 24,39 € ■ **PUBLICADO POR** *Hardcore Gaming 101*



MAESTROS DEL DOOM

Gracias a Óscar Palmer y su sello Es Pop por fin podemos disfrutar en castellano del delicioso "Masters of Doom" de David Kushner, donde se narra la historia de id Software y la gestación de iconos como *Wolfenstein 3D* o *Doom*. 416 páginas que reflejan el talento de Romero y Carmack, sus piques, éxitos y fracasos... ¡Sin olvidar ese *Super Mario Bros 3* corriendo en un PC!

■ **PRECIO** 19,95 € ■ **PUBLICADO POR** *Es Pop Ediciones*



EN PANTALLA

Estrenos de cine y series para que empiezas tu partida



Pacific Rim: Insurrección

■ **ESTRENO** 23 de marzo ■ **GÉNERO** Acción / Aventuras ■ **DIRECTOR** Steven S. DeKnight
■ **PROTAGONISTAS** John Boyega, Scott Eastwood, Cailee Spaeny, Jing Tian y Adria Arjona

Ver mechas gigantes contra alienígenas, mola. Así que si os gustó la primera película, ésta no os va a decepcionar del todo porque ofrece lo que promete y es bastante consciente de que lo tiene difícil para superar a su antecesora, así que ni siquiera se lo propone. En su lugar, un montaje ágil nos presenta a unos personajes liderados por el hijo de Pentecost a quien da vida John Boyega. Y como la peli, tiene claro que emular a su progenitor es imposible, así que defiende lo que tiene con lo que puede. Y ya es algo. Vaya por delante que Boyega también produce y da a entender que habrá una tercera entrega... Si lo permite la taquilla.

Steven S. DeKnight se estrena como director de un largo con esta película, para la que ha contado con un voluminoso presupuesto. El resultado es muy satisfactorio en términos de efectos especiales, pero se echa en falta algo más de corazón y de riesgo en la historia, al punto de que algunos personajes cargantes y exagerados están de regreso. Los protagonistas además no tienen tanto encanto como en la cinta de Guillermo del Toro y el guión no puede evitar caer en algunos tópicos: los piques entre cadetes, la huérfana autosuficiente, la chica guapa de turno que se queda en tierra... ¿Es anticuada? Un poco, sí.



LO MEJOR

Proporciona un entretenimiento razonable: además no se molesta en ocultar su autoconsciencia de presentar un producto menor al original, algo que le da cierto rollo macarra que le sienta bien.

63

LO PEOR

Profundiza en los problemas de la primera película y desarrolla personajes mucho menos carismáticos e interesantes. Hay momentos que pretenden ser graciosos y no lo son demasiado.



Thelma





ESTRENO 23 de marzo **GÉNERO** Drama sobrenatural **DIRECTOR** Joachim Trier
PROTAGONISTAS Eili Harboe, Ellen Dorrit Petersen, Okay Kaya y Henrik Rafaelsen

Fabulosa en su interpretación, la actriz noruega Eili Harboe es quien levanta prácticamente sola toda la película: queremos saber quién es Thelma, cuál es su historia y su destino desde que la vemos por primera vez diferenciándose del resto como una pequeña hormiguita que va rumbo a clase. Y es esa la principal virtud del cineasta Joachim Trier: crea una ambientación misteriosa y la va cocinando a fuego lento con tal destreza, que nos subyuga desde ese prólogo en el que vemos a una niña y su padre caminando sobre hielo.

Con gran elegancia, y haciendo gala de un tacto exquisito, amén de un preciosismo visual muy de agradecer, nos narra una historia de amor vehiculada como un thriller sobrenatural en el que una joven pierde las riendas cuando su fe y su afectividad colisionan. Es un proceso de autodescubrimiento apasionante, aderezado de secuencias tan potentes como las del escáner cerebral o los brotes de telequinesis de la protagonista, de consecuencias impactantes. Al fondo late un grito contra la represión sexual muy valiente.

82

LO MEJOR

La atmósfera que crea la película, su ritmo y las maravillosas interpretaciones. Nunca sabes por dónde va a salir, así que es tan hipnótica como las luces estroboscópicas de la clínica.

LO PEOR

No es para impacientes: es bastante lenta, sobre todo al comienzo. y lo fantástico estalla de forma repentina. Esto o te descoloca o por el contrario te ayuda a componer un puzle muy personal.

El justiciero





ESTRENO 28 de marzo **GÉNERO** Acción **DIRECTOR** Eli Roth
PROTAGONISTAS Bruce Willis, Vincent D'Onofrio, Elisabeth Shue, Dean Norris y Kimberly Elise

Hace tiempo que Eli Roth perdió pegada. Su nombre ya no es el marchamo de calidad que solía ser y este remake de "El justiciero de la ciudad", la cinta protagonizada por Charles Bronson en 1974, no será la película que le redima. En ella, el incombustible Bruce Willis da vida al mismo personaje de la original, Paul Kersey, un ciudadano normal de Nueva York que decide vengarse acosando a todos los delincuentes de la ciudad después de que su mujer y su hija sufran una brutal agresión.

La premisa original no era de una originalidad excesiva y además se estiró todo lo posible en cuatro secuelas "Yo soy la justicia" (1981), "El justiciero de la noche" (1985), "Yo soy la justicia II" (1987) y "Venganza personal" (1994). Lo que tuvo sentido a lo largo de veinte años, ahora ya no lo tiene: el guión tiene grandes dosis de violencia gratuita, personajes planos y poco sentido de la espectacularidad. Llena de clichés y lugares comunes, no consigue encontrar el tono por más que Willis se gane el sueldo con dignidad. Faltaría más.

57

LO MEJOR

Bruce Willis vuelve a dar un recital, configurándose como el punto más atractivo de la película, y eso a pesar de que su personaje también hace aguas en varias ocasiones.

LO PEOR

No puede llegar en un peor momento y con un enfoque más desacertado: hay películas que sencillamente caducan y no tiene demasiado sentido hacer un remake, si no es para darles un giro.

Deep State

■ ESTRENO 9 abril ■ CANAL FOX ■ WEB *www.foxtv.es*

Si os gustan los thrillers con empaque y personalidad, "Deep State" os seducirá muy rápido. Mark Strong da vida al protagonista de la serie, Max Easton, un hombre atrapado entre dos versiones de él mismo a través de su pasado y su presente.

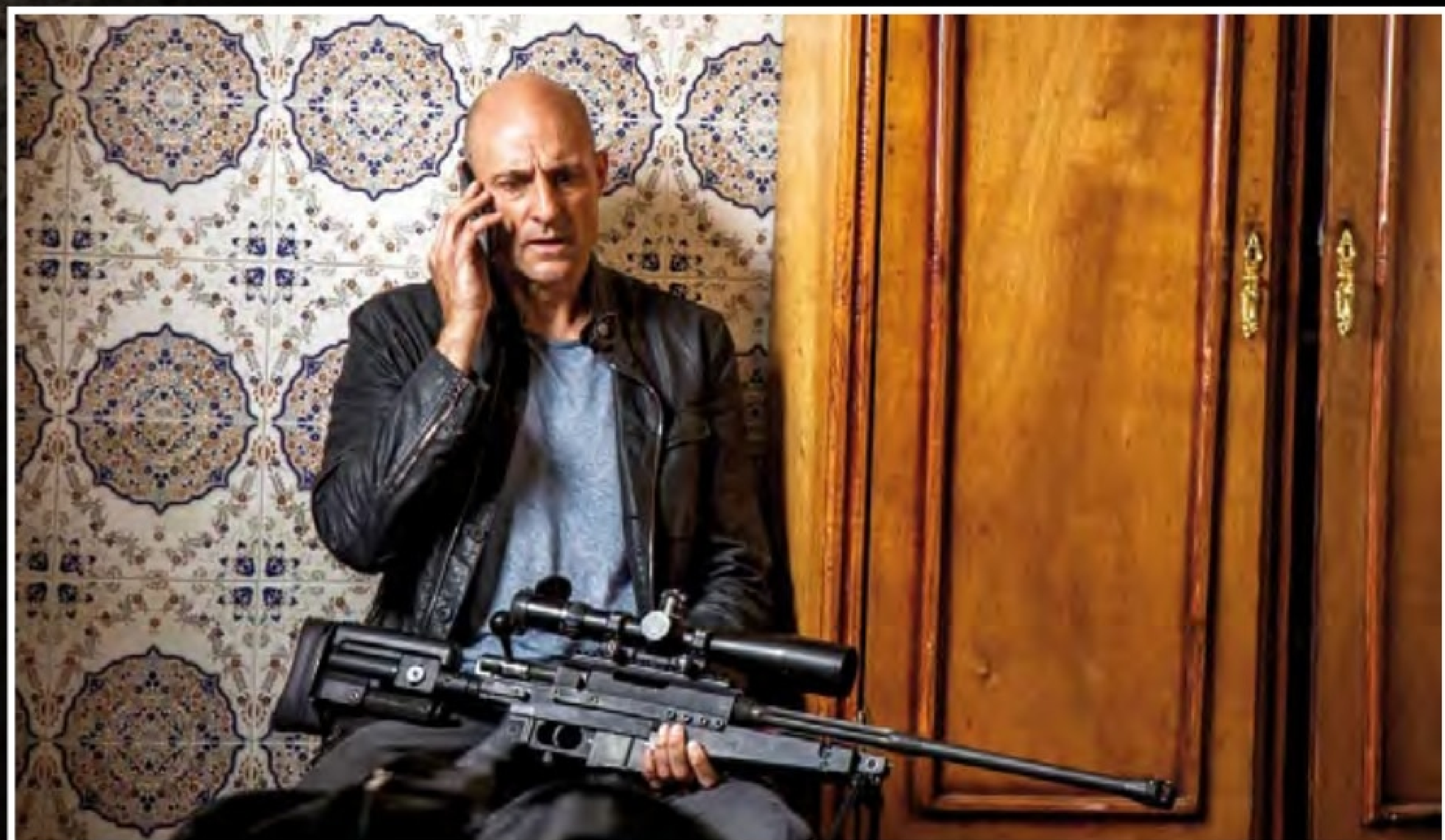
Anteriormente espía, regresa a la acción para vengar la muerte de su hijo, pero pronto se sentirá atrapado en una encrucijada al verse metido en medio de una guerra secreta dentro del servicio de inteligencia, y en una conspiración orquestada para beneficiarse de la propagación del caos en Oriente Medio.

Ambientada en Gran Bretaña, Estados Unidos, Irán, Líbano y Francia, la trama de "Deep State" es un apasionante thriller de suspense, acción y duplicidades, que muestra la despiadada realidad del mundo del espionaje, en el que los personajes se verán obligados a actuar en conciencia: las dudas pueden acabar con ellos mismos y con aquellos a quienes aman.

En cuanto al equipo técnico, Robert Connolly ("The Slap") dirigirá los cuatro primeros episodios, Pat Campbell ("Wolf Hall") se une al equipo como Diseñador de producción, y David Higgs, ganador del BAFTA, será el director de fotografía. Matthew Parkhill, además de escribir el guión del piloto, ejercerá como showrunner y dirigirá los cuatro episodios restantes. En sus palabras: "es un thriller visceral que bascula entre la historia personal de un hombre de familia que lucha por escapar de su pasado y las amenazas que debe hacer frente, como los excesos de poder del gobierno y de las corporaciones globales".

"Deep State" es la primera serie de ficción producida por Fox Network Group Europa y África, dentro de la estrategia de la compañía para generar, desarrollar y producir series originales a nivel internacional en estos territorios, y se estrenará en todos los canales internacionales de la compañía. ■

LAS LUCHAS DE PODER DE LOS SERVICIOS SECRETOS INTERNACIONALES Y LA CORRUPCIÓN, A ESCENA



PLATAFORMAS DIGITALES



KRYPTON

■ HBO ■ 22 DE MARZO

Desarrollada por David S. Goyer, esta serie se centra en la vida de los antepasados de Superman antes de que el Hombre de Acero nazca y sea enviado a la Tierra. Explora también la relación entre los miembros de la Casa El y la familia Zod.



SIREN

■ HBO ■ 30 MARZO

Una joven misteriosa, llamada Ryn, aparece en el pueblo costero de Bristol Cove, conocido por su leyenda de haber sido el hogar de las sirenas. Este mito se vuelve realidad con la llegada de la joven, que desatará la lucha entre el hombre y el mar.



■ ESTRENO 3 abril ■ CANAL AMC ■ WEB *www.amctv.es*

The Terror

Diez episodios conforman esta serie producida por Ridley Scott, que combina el terror sobrenatural con el thriller y el suspense de una dramática historia real. "The Terror" recrea la historia del HMS Erebus y el HMS Terror, dos buques del ejército británico liderados por Sir John Franklin ("Ciaran Hinds") que se quedan atrapados en el hielo del Ártico en su búsqueda del paso del Noroeste. La tripulación de la Marina Real Británica desapareció a merced del frío extremo, las enfermedades, la falta de comida... y la serie añade el acecho de una temible presencia.



■ ESTRENO 9 abril ■ CANAL Fox ■ WEB *www.foxtv.es*

Legión

Dan Stevens vuelve con su loco personaje David. Avanzamos un año en el tiempo: nadie sabe dónde ha estado David desde que fue secuestrado al final de la primera temporada, pero está de vuelta en Summerland, con Syd (Rachel Keller) y los demás, aunque las cosas han cambiado. La División III ahora es una fuerza aliada para contrarrestar a la amenaza principal, Amahl Farouk, mejor conocido como el Shadow King. El telépata sólo puede evocar fragmentos, como un bosque, y coreografías de las que participan Oliver (Jemaine Clement) y Lenny (Aubrey Plaza).

EL BLOG de cine y series

■ Por Raquel Hernández Luján
@RaqHdez





¿Está cerca la realidad de Ready Player One?

Pocas novelas son tan perfectas para el público jugón como "Ready Player One", de Ernest Cline. Quienes no la hayáis tenido entre las manos estáis tardando, porque la película llega el 29 de marzo a las pantallas. Pero tranquilos, se lee del tirón sin problema y estáis aún a tiempo. A grandes rasgos, la historia nos sitúa en el año 2045 en un momento en el que las fuentes de energía fósiles están casi agotadas y el precio del combustible está por las nubes. En medio de una enorme depresión a nivel mundial, la mayoría de la gente subsiste como puede y pasa gran parte de su tiempo en un videojuego de realidad virtual llamado OASIS. Su creador es un enorme fan de la década de 1980, así como un genial programador de videojuegos que amasa una inmensa fortuna con su compañía. Tras su muerte se anuncia que ha escondido un huevo de pascua en el juego: quien lo descubra será su heredero.

Puede que ahora sea el momento de preguntarse cuánto tardaremos en desear pasar más tiempo en un entorno digital, como sucede en este relato, que en la realidad pura y dura (recordemos que ya hay diagnosticada una enfermedad asociada a un trastorno de fobia social). La dependencia tecnológica del ser humano es cada vez mayor para satisfacer necesidades primarias, como la comunicación con sus iguales y los avances en materia de realidad extendida, sencillamente alucinantes. Los simuladores son cada vez más realistas, absorbentes, y nos permiten tener experiencias que engañan por completo a nuestro cerebro. Todo está cambiando: nuestra capacidad de concentración, la formación de nuestra memoria, nuestra educación y entrenamiento... Los terminales de VR, AR y Realidad Mixta nos permiten interactuar con hologramas, volar, sumergirnos en entornos muy atractivos: ¿nos dejaremos vencer por nuestra propia creación? ■



FÉLIX

■ MOVISTAR PLUS ■ 6 ABRIL

Cesc Gay dirige a Leonardo Sbaraglia, el protagonista de este thriller romántico en el que da vida a un escritor que se enfrentará a la desaparición de Julia, una mujer de la que se enamora perdidamente, mientras trata de recuperar a su hijo.



LOST IN SPACE

■ NETFLIX ■ 13 ABRIL

Inspirada en la serie del mismo título del 63 nos presenta a la Humanidad explorando el espacio para superar la superpoblación de la Tierra. La familia Robinson tendrá que aprender a sobrevivir tras un accidente mientras averiguan cómo regresar a casa.

MIS TERRORES FAVORITOS

Los juegos que no olvidamos... pero no por buenos



- **PLATAFORMA** PS4, Xbox One, PC, PS3 y 360
- **GÉNERO** Acción
- **COMPAÑÍA** Platinum Games
- **AÑO** 2016







TMNT Mutantes en Manhattan

LAS CLOACAS DEL HACK AND SLASH

Por **Rafael Aznar**
@Rafaikkonen



Un hack and slash de las Tortugas Ninja, desarrollado por Platinum Games y con cooperativo para cuatro jugadores. ¿Qué podía salir mal? Absolutamente todo...

Cuando *Teenage Mutant Ninja Turtles: Mutantes en Manhattan* se puso a la venta allá por mayo de 2016, quien más y quien menos lo puso a caer de un burro, pero a mí me costaba creer que fueran tan malo, viniendo de los creadores de *Bayonetta*, *Madworld*, *Vanquish* o *The Wonderful 101*. Por eso, cuando ya estaba rebajado a 20 €, mi hermano, un amigo y yo lo pillamos para ir en comandita a por Krang, Schredder, Bebop y Rocksteady. Craso error...

Se trata de un juego de acción tan ramplón como tosco, con nulas coreografías y mucho de machacabotones. El sistema de combos tiene mucho que envidiarle al de cualquier otro juego de Platinum, y los enormes y vacíos entornos que hay que explorar son el tedio escenificado. El hecho de que fuera cooperativo invitaba a acordarse de los míticos arcades de Konami, pero nada más lejos de la realidad: ni eso lo salva de caer en la inmundicia. Tampoco ayuda el horrendo aspecto visual, basado en los cómics más recientes, y no en la deliciosa serie de televisión de los 80 y los 90 que a tantos nos marcó. Aún me acuerdo de aquella mítica intro que, en su versión catalana, elogiaba a "las fabulosas Tortugas Ninja". Las de Platinum, por desgracia, fueron las lamentables Tortugas Ninja... ■



¿POR QUÉ LO RECORDAMOS?

El poder de las Tortugas quedó reducido a la mínima expresión en este infumable y doloroso hack and slash, del que no se podía rescatar nada. Si acaso, el minijuego de comer pizza sin quemarse para volver a la acción tras palmarla. Quién pudiera volver a un salón recreativo de los 90 para verlas en toda su gloria a golpe de 25 pesetas...

PRÓXIMO NÚMERO a la venta el **27 de abril**

STAFF

REDACCIÓN
Directora **Sonia Herranz**

Redacción Rafael Aznar, Alberto Lloret, Gustavo Acero, Roberto R. Anderson, Sergio Martín, Bruno Sol, Francisco Javier Cabal, Raquel Hernández, J. C. Ramírez, Javier Gamboa, Ángel Lloret, David Alonso, Alejandro Alcolea, Irene Rincón.

MAQUETACIÓN
Jefa de Maquetación **Laura García Huertos**

CONTACTO REDACCIÓN
hobbyconsolas@axelspringer.es

EDITA
axel springer
AXEL SPRINGER ESPAÑA S.A.

EQUIPO DIRECTIVO EJECUTIVO
Director General **Manuel del Campo**
Director Comercial y Desarrollo de Ingresos **Javier Matallana**
Directora de Operaciones de Revistas **Virginia Cabezón**
Director de Desarrollo Digital y Tecnología **Miguel Castillo**

EQUIPO DE DIRECCIÓN
Directora de Área de Tecnología y Entretenimiento **Mila Lavín**
Director de Área de Motor **Gabriel Jiménez**
Directora de Marketing **Marina Roch**
Director de Arte **Abel Vaquero**
Director de Vídeo **Igoe Montes**

DEPARTAMENTO COMERCIAL
Subdirector Comercial **Daniel Gozlan**
Directora de Publicidad Entretenimiento **Noemí Rodríguez**
Equipo Comercial **Zdenka Prieto, Beatriz Azcona y Estel Peris**
Director Brand Content **Juan Carlos García**
Brand Content **Javier Abad y Susana Herreros**
Responsable de Operaciones **Jessica Jaime**

PRODUCCIÓN Ángel López

DISTRIBUCIÓN Y SUSCRIPCIONES Nuria Gallego

MARKETING
Social Media Manager **Nerea Nieto**
Marketing Assistant **Kevin Tuku**

SISTEMAS / IT
Director de Sistemas **José Ángel González**
Técnico de Sistemas **Juan Carlos Flores**

ADMINISTRACIÓN Y CONTABILIDAD
Jefa de Administración **Pilar Sanz**
Bancos y Proveedores **Cristina Nieto**

SERVICIOS GENERALES Marga Nájera

DIRECCIONES Y CONTACTO
AXEL SPRINGER ESPAÑA S.A.
C/ Santiago de Compostela 94, 2ª planta
28035, Madrid. +34 915 140 600

CONTACTO PUBLICIDAD
publicidadaxel@axelspringer.es

CONTACTO SUSCRIPCIONES
902 540 777
suscripciones@axelspringer.es

CONTACTO MARKETING
marketing@axelspringer.es

DISTRIBUCIÓN EN ESPAÑA, HISPANOAMÉRICA Y PORTUGAL SGEL. 916 576 900

TRANSPORTE Boyaca. 917 478 800

IMPRIME ROTOCOBRHI. 918 031 676
Printed in Spain. Depósito Legal M-36689-1992

Revista miembro de ARI
Auditada por AIMC



SUSCRÍBETE A HOBBY CONSOLAS

12 números de Hobby Consolas (Edición en papel + edición digital)
+ Libro La Historia de Hobby Consolas

256 páginas a todo color que repasan los primeros años de la revista.
PVP: 25€



TODO POR SOLO ~~37€~~ **42€**

Puedes suscribirte por cualquiera de estos canales:
En **ozio.axelspringer.es/hobbyconsolas**
Por teléfono en el **902 540 777**
Por email: **suscripcion@axelspringer.es**

Cada suscriptor tendrá acceso gratuito a la edición digital de Hobby Consolas en Kiosko y Mas.
Accesible desde PC, smartphones y tablets, con sistemas Windows 8, iOS y Android

---

Oferta sujeta a disponibilidad de stock. Los artículos de regalo pueden agotarse durante la vigencia de esta publicidad. Si así fuera, nos pondríamos en contacto contigo para cambiar la elección de oferta.
En cumplimiento de la normativa legal vigente en materia de protección de datos personales, te informamos de que tus datos formarán parte de un fichero propiedad de Axel Springer España S.A. con objeto de gestionar tu suscripción y ofrecerte, mediante el envío de comunicaciones comerciales, productos o servicios de nuestra propia empresa. Para ejercer los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición, deberás dirigirte por escrito a Axel Springer España S.A. en la dirección C/ Santiago de Compostela 94, 28035, Madrid.
No se aceptan suscripciones fuera del territorio español. Promoción válida hasta publicación de oferta sustitutiva. Axel Springer España se reserva el derecho a modificar esta oferta sin previo aviso.


GOD OF WAR®
HOBBY CONSOLAS
Santa Monica Studio
God of War™ ©year of first release-current year Sony Interactive Entertainment LLC. "God of War" is a trademark or a registered trademark of Sony Interactive Entertainment Europe. All rights reserved.


HOBBY CONSOLAS
Sea of Thieves
XBOX ONE
Windows 10